w numerze CD-ROM

CD-ACTION

INDEKS 334561
ISSN 1426-2916

NR 2/96 (2)
Czerwiec

cena 9zł 50gr (95000 zł)

GRY

Duke Nukem 3D

- Big Red Racing
- Thunderhawk 2
- Polanie
- Baldies
- Primal Rage
- Hexen
- Road Warrior
- Top Gun
- Wing Commander 4 i inne ...

Konkursy z nagrodami

Nowość SCENA PC

PROGRAMY

- Super Memo dla DOS & WINDOWS
- Syntalk
- Komputerowy Słownik angielsko-polski 5.5
- Ptaki Polski encyklopedia multimedialna
- Qemm 8.0

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę.

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę.

TEST GŁOŚNIKÓW

COVER CD z polskim menu

CD-ACTION

Numer 2
Czerwiec 1996

WYDAWCA

Silver Shark

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny
Krzysztof Herla
z-ca red. nacz.
Mariusz Turowski
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kawa, Piotr Krzysztofik, Jan Jankowski, Piotr Lasoń, Wojciech Orawski, Marek Pawlik, Paweł Płaza, Witold Rudolf, Tomek Szymański,

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun, Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

"ODYN"
tel. (077) 662-107

DRUK

Prasowe Zakłady Graficzne,
Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

ADRES WYDAWCY

Silver Shark
53-602 Wrocław,
ul. Tęczowa 25
tel. (071) 343-70-71 w. 338
tel./fax (071) 341-20-83

E-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie wcelach informacyjnych.

Spis treści

Przeładowanie 1
Wszystko o ptakach 2
Gry językowe 4
Ekspres do kariery 5
Słownik byle prędko 6
Delphi 7
Super pamięć 8
Komputer który zszedł na psy 10
Cybernetyczny orator 11
Morderczy rajd 12
Magiczny dolnopług 14
Konkwista 15
Piłka kopana 16
Oblicza wojny 18
Nie budźcie czarnego luda! 19
Przystań Wiedźmy 20
Opadanie 21
Płonie ognisko w lesie 22
Baldies 23
Duke Nukem 3D 24
Digitalizowany Maverick 26
Warcraft nad Wisłą 28
W krainie szaleństwa 29
Autostrada do piekła 30
Powrót A-10 32
Cena wolności 33
Żelazne trumny 34
Czarny sport 35
Virtualny kokpit 36
Agent Psaph Abal 38
Tyrian 40
Przegląd archiwizatorów 41
Głośniki do PC 42
Scena komputerowa 44
Shareware 46
Prenumeraty oferta specjalna 47
Tipsomania 48
Doom reality .... III str. okładki

Od Redakcji

To zaledwie numer drugi „CD-ACTION", a już śpieszę by donieść o kilku zmianach. Najważniejsza z nich, to decyzja o zmianie częstotliwości wydawania naszego magazynu. Mam zaszczyt poinformować, iż „CD-ACTION" będzie ukazywał się jako miesięcznik! Wielu naszych czytelników skarży się na kłopoty z zakupem „CD-ACTION". Z naszej strony obiecać mogę systematyczne zwiększanie nakładu, jednak najpewniejszym sposobem otrzymania pisma jest prenumerata. Zainteresowanych odsyłam do lektury strony 47, tam znaleźć można więcej informacji.

Zawartość płyty to kilkaset megabajtów doskonałego oprogramowania. SuperMemo, Atlas ptaków, Delphi, Dogz Kingdom O'Magic, Silent Hunter to zaledwie część z tego co można znaleźć na krążku. Dobór oprogramowania prawdopodobnie zadowoli najbardziej wybredne gusta. W numerze wakacyjnym pojawi się wkładka zawierająca podstawowe informacje na temat obsługi cover CD oraz programów z tegoż. Tym samym zdradzam kolejną dobrą wiadomość, numer trzeci będzie o kilkanaście stron grubszy

Pragnę podziękować za wszystkie listy oraz ankiety, które nadeszły do redakcji. Ich lektura pozwala na przygotowanie pisma tak, by spełniało oczekiwania szerokiej rzeszy czytelników.

Jerzy Kucharz

Z myślą o Państwa wygodzie zaopatrzyliśmy płytę w specjalnie w tym celu stworzony system menu, za pomocą którego można w łatwy sposób przeglądać zawartość kompaktu oraz instalować bądź uruchamiać wybrane programy. Staraliśmy się zaprojektować go w ten sposób by był jak najbardziej przyjazny i prosty w obsłudze nawet dla początkujących użytkowników komputera. Poniżej postaramy się krok po kroku prześledzić zalecany sposób postępowania z naszym CD-ROM'em. **1.** Umieść płytę w kieszeni napędu. **2.** Przejdź na dysk CD wpisując „D: [ENTER]" (D oznacza symbol pod jakim zainstalowany został twój CD-ROM). **3.** Uruchom menu poleceniem „start.bat[ENTER]". **4.** Ukaże się ekran roboczy naszego menu. U góry znajdują się klawisze dostępu do poszczególnych grup tematycznych oraz klawisz wyjścia z programu. **5.** Wybieramy interesującą nas grupę tematyczną i klikamy na niej myszką lub wciskamy podkreśloną literę na klawiaturze. **6.** Rozwinie się lista programów zakwalifikowanych do danej grupy, po której możemy się poruszać za pomocą myszki lub kursorów. Niektóre programy na liście wyróżnione są symbolem CD oznaczającym, że można je uruchamiać bezpośrednio z płyty - klawisz ENTER lub kliknięcie przycisku myszki - gdy dana pozycja jest podświetlona. Użycie tych samych klawiszy w odniesieniu do programów nie oznaczonych wspomnianym symbolem spowoduje rozpoczęcie procesu instalacji na twardym dysku. **7.** Po zakończeniu pracy z menu należy wcisnąć przycisk Koniec.

Uwagi: - Menu działa w trybie graficznym VGA (do jego uruchomienia wymagana jest karta VGA lub lepsza). - Program automatycznie rozpoznaje zainstalowaną myszkę. W razie problemów z instalacją bądź uruchamianiem programów prosimy o wnikliwe prześledzenie opisanej powyżej metody postępowania, przeanalizowanie ewentualnych źródeł błędu i dopiero w ostateczności kontakt z redakcją.

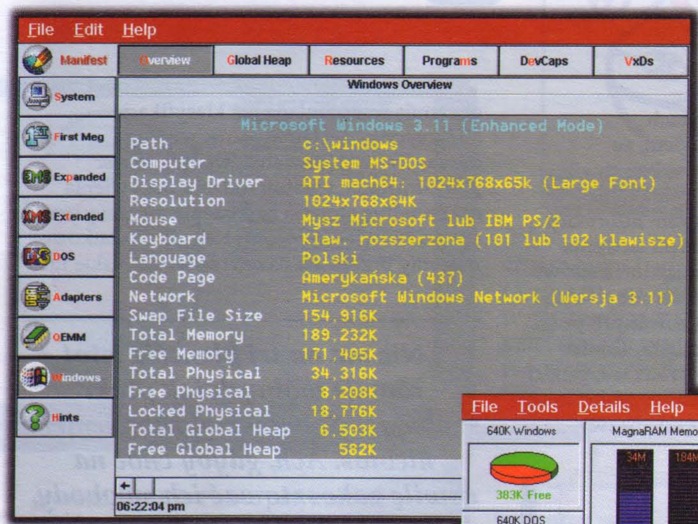
Indeks programów

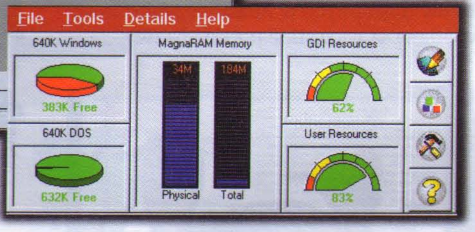
- Alien Odyssey 38
- Arj 2.42b 41
- Baldies 23
- Big Racing 12
- Conquest of The New World 15
- Delphi 7
- Descent 2 21
- Dogz Your Computer Pet ... 10
- Duke Nukem 3D 24
- EdMap 46
- Erovokabel 46
- Fifa'96 16
- Firestorm: Thunderhawk 2 .. 36
- Hexen 29
- Kingdom O' Magic 14
- Komputerowy słownik Angielsko - Polski 6
- Lha 2.55b 41
- Misz Masz 46
- Pkzip 2.04g 41
- Polanie 28
- Primal Rage 19
- Pro - Pak 2.50 41
- Ptaki Polski atlas wielomedialny 2
- Qemm 8.0 1
- Rar 1.84 41
- Road Warrior 30
- Silent Hunter 34
- Silent Thunder: A-10 32
- Skaut Kwatermaster 22
- Speedway Manager'96 35
- SuperMemo 8
- Syntalk 11
- This Means War 18
- Top Gun: Fire at Will 26
- Train 1.5 5
- Tyrian 40
- Ultra Compressor 3 41
- Wing Commander 4 33
- WinPaint 46
- Witchahven 20
- You & Me 4
- Zip Menedl'er Deluxe ++ 46

Przeładowanie

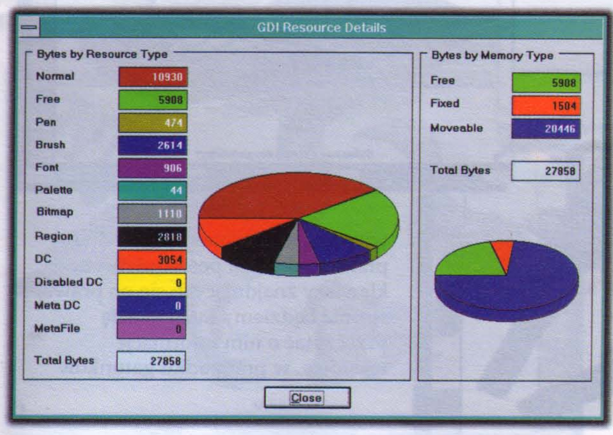
Kłopoty z pamięcią przyprawiają o zawrót głowy. Dla posiadacza komputera oznaczają one jedno - czas wydać okrągłą sumkę na nowe kostki simm. Ale czy to naprawdę rozwiąże wszystkie pamięciowe bolączki? Wbrew zdrowemu rozsądkowi, 8, 16, 32 MB RAM to naprawdę nie wszystko.

Złe zarządzanie pamięcią powoduje, że nawet jeśli mamy wystarczającą ilość RAM-u, to komputer, z braku odpowiedniej ilości pamięci konwencjonalnej, może odmówić uruchomienia niektórych programów. Stary dobry DOS - owy MemMaker robi co może, aby wygospodarować dla nas te zbawcze pierwsze 500 KB. Jednak „klasyk" nie jest idealny, o czym zapewne każdy miał okazję wiele razy się przekonać. Na arenę walki o pamięć wkraczają więc coraz to nowsze programy. Szczególną renomą w świecie informatyków cieszy się QEMM. Ten produkt Quarterdecka dobrze spisuje się zarówno w DOS - ie, jak i w Windows - ie. Wielu fanów tego pragramu z niepokojem jednak oczekiwało na dzień promocji nowej jakości - Windows'95. Czy ich ulubieniec poradzi sobie ze zmianami, które tu się pojawiły? Tak oto po wersji 7.5, z którą nowe okienka często odmawiały współpracy, Quarterdeck wypuścił QEMM 8. Dla pamięciożernych Windows 95 zostało napisanych wiele programów, aby ułatwić pracę w tym środowisku. SOftRAM 95 dzięki systemowi kompresji pozwalał „podwajać" pamięć fizyczną i dzięki temu upłynniał operacje w okienkach. Jednak nie działał on w DOS - ie. Natomiast nowy QEMM pracuje zarówno w DOS - ie, 4 MB - Windowsach, jak i Windows 95. QEMM optymalizuje pamięć. To znaczy, pozwala zarówno „uwalniać pamięć", jak i sprawiać, że dane programy mogą „chodzić" nawet w środowisku, do którego nie są przeznaczone. Robi to dzięki „spychaniu" TSR - ów i sterowników w wyższe rejony RAM (pomiędzy 640 a 1024 KB). QEMM najpierw rozpoznaje sprzęt szukając sterowników RAM i ROM. Następnie sprawdza, jak wiele pamięci potrzebują poszczególne ładowane podczas startowania systemu programy. Na podstawie tego oblicza najlepszy sposób przeniesienia tych programów w rejon „upper-memory". W końcu modyfikuje pliki konfiguracyjne.





W Windowsach QEMM oparty jest na narzędziach MagnaRAM. Ma za zadanie sprawić, aby system jak najmniej odwoływał się do pamięci wirualnej. W tym celu tworzy własny bufor w RAM - ie, dzięki czemu okna nie muszą tak często zapisywać informacji w pliku wymiany i nie zwalniają tak bardzo. Aby nie dopuścić do przepełnienia swojego bufora, QEMM co jakiś czas kompresuje jego zawartość. Oprócz technicznych rozwiązań, nowością tej wersji QEMM jest również sposób pracy z programem. Jego windowsowski interfejs został tak przygotowany, abyśmy mieli jak największą kontrolę nad tym, co on robi. Podczas operacji pojawia się wiele okienek z tabelkami, wykresami i słupkami pozwalającymi śledzić proces „uwalniania' pamięci naszego komputera. Rozszerzony został też zestaw narzędzi do rozpoznawania systemu i sprzętu, na którym QEMM pracuje. Kompatybilność z Windows 95, nowe rozwiązania, bogaty interfejs, funkcjonalność: QEMM oferując to prawie nas zmusza, abyśmy ze wszystkimi pamięciowymi kłopotami podzielili się właśnie z nim.



„Zainteresowani dobrze wiedzą - zarządzanie jest często ważniejsze niż „problemy fizyczne". O co chodzi? - jest różnica między optymalizacją a RAM - em. Co to znaczy? - nowy QEMM w natarciu."

DFORCE

QEMM 8.0
QUARDECK

Dystrybutor
SOFTPOINT
☎ (022) 635-98-19, 635-80-03
fax 635-69-50

Minimalna konfiguracja
4 MB RAM, 386,
DOS 3.3, Windows 3.1
lub nowszy

Cena
347,70 zł

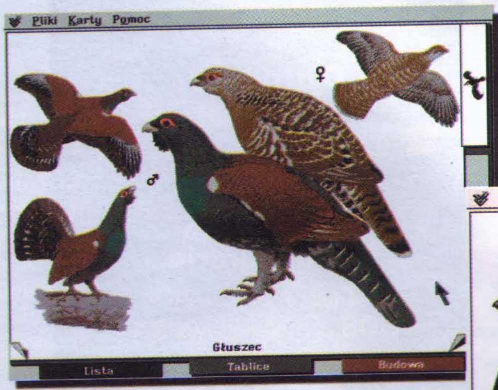
Wszys
o ptak

Do niedawna wydawało się, że jakość programów powstających w Polsce nigdy nie osiągnie poziomu charakterystycznego dla wielkich światowych koncernów software' owych. Rodzimi programiści, na przekór tej opinii, zakasali rękawy i zabrali się do pracy, co zaowocowało powstaniem wielu wspaniałych aplikacji o standardzie międzynarodowym. Przykładem mogą być chociażby opisywane w bieżącym numerze program SuperMemo czy interaktywny kurs języka angielskiego EuroPlus+. Ostatnio do tej elitarnej klasy dołączyła seria oprogramowania edukacyjnego firmy Vulcan.

Jednym z najciekawszych elementów zestawu Vulcana jest multimedialny atlas PTAKI POLSKI dostępny także w wersji CD. Jak nazwa wskazuje, zawiera on wszechstronne informacje o dwustu siedemdziesięciu jeden gatunkach ptaków występujących w Polsce, obejmujące opisy słowne, rysunki, schematy anatomiczne a nawet próbki wydawanych odgłosów. Całość opracowano niezwykle starannie przy współpracy Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych, dzięki czemu może służyć

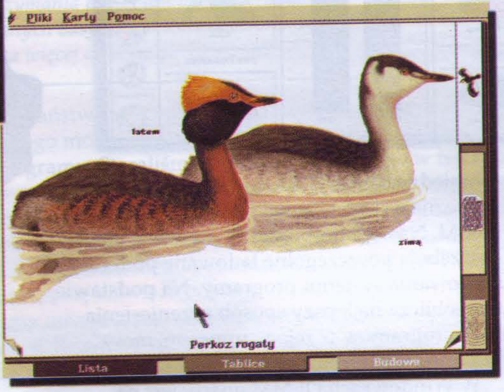
Orzeł przedni

jako pomoc dydaktyczna w nauczaniu biologii (do zestawu, oprócz podręcznika obsługi dołączono zbiór uwag metodycznych dla nauczycieli wykorzystujących program na zajęciach lekcyjnych wraz z przykładowymi propozycjami ćwiczeń), narzędzie w ręku ornitologa czy wspaniały przewodnik po



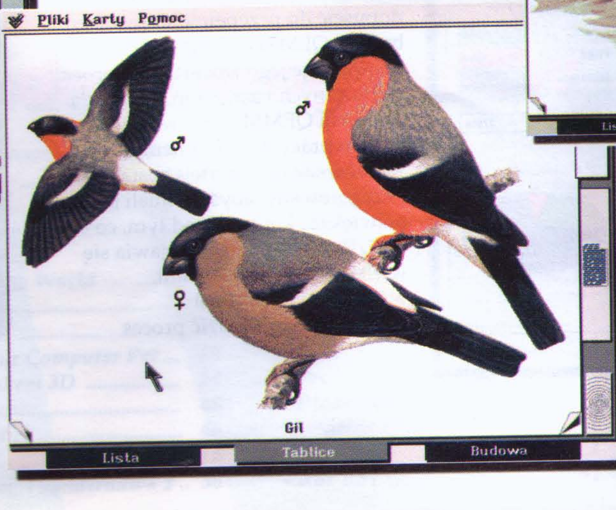
Głuszec

fascynującym świecie ptaków, który zainteresuje każdego miłośnika tych skrzydlatych stworzeń. Jak powiedział Umberto Eco: „Gdyby ktoś zaproponował Ci miliard dolarów w banknotach jednodolarowych pod warunkiem, że osobiście je przeliczysz, odmów bez chwili namysłu!". Tym razem nie musisz sobie jednak niczego odmawiać, ogrom informacji został bowiem ujarzmiony dzięki łatwemu w obsłudze, opartemu na intuicji interfejsowi użytkownika. Dostęp do danych odbywa się na trzech poziomach symbolizowanych przez karty opatrzone zakładkami: Lista, Tablice oraz Budowa. Lista zawiera wykaz wszystkich gatunków dostępnych w atlasie. Standardowo wyświetlane są wszystkie polskie nazwy



Perkoz rogaty

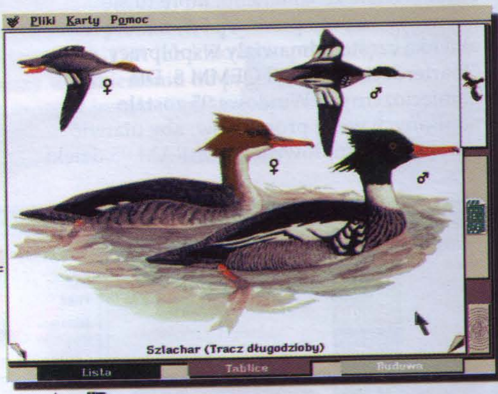
ptaków w kolejności alfabetycznej, lecz możemy zmienić sposób uporządkowania listy na wiele sposobów za pomocą klawiszy widocznych po prawej stronie ekranu. Dostępne tryby uszeregowania nazw obejmują wspomnianą już klasyfikację alfabetyczną, systematyczną, według obszarów występowania, według miejsc gniazdowania, według rodzaju pożywienia oraz według stopnia zagrożenia wyginięciem (na podstawie Czerwonej Księgi). Dodatkowo możemy przejść na nazewnictwo łacińskie lub



Gil

„Nie ma na tej planecie istot równie wolnych jak ptaki szybujące dumnie pod sklepieniem niebios. Ach, gdyby choć na chwilę zakosztować ich swobody, oderwać się od szarej bryły lądu, rozłożyć skrzydła..."

zawęzić grupę tematyczną (zgodnie z osobnymi dla każdego trybu regułami). Kiedy znajdziemy już na naszej liście interesujący nas gatunek możemy przejść na kartę Tablice. Ujrzymy tam w całej krasie



Szlachar (Tracz długodzioby)

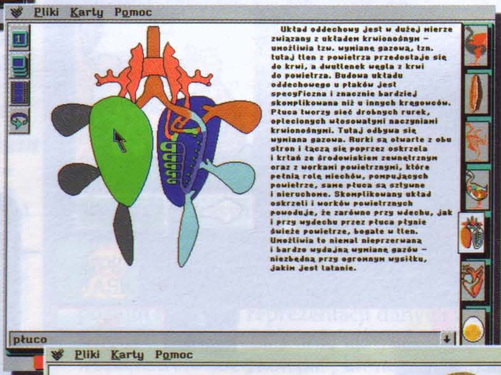
wizerunek wybranego uprzednio ptaka a także, za pośrednictwem klawiszy znajdujących się po prawej stronie będziemy mieli okazję przeczytać o nim informacje tekstowe, w przypadku gatunków

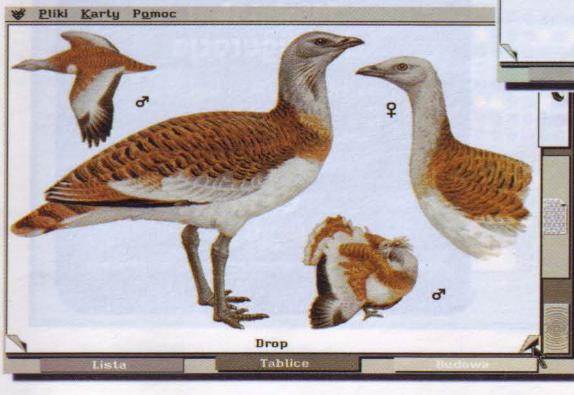
stko

ach

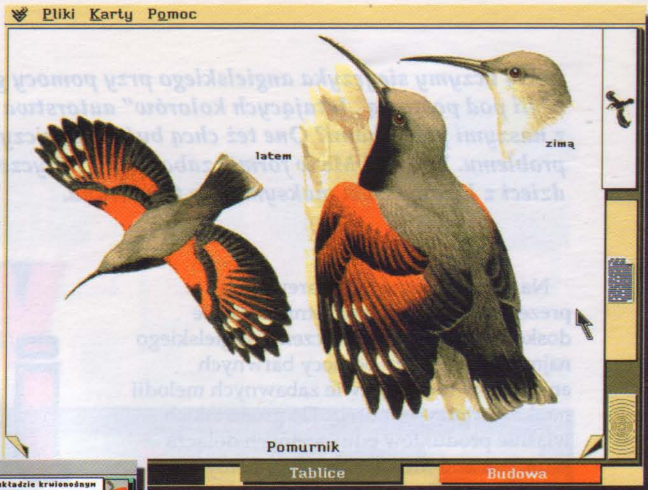
gniazdujących w Polsce przyjrzeć się składanym jajkom (klawisz z wizerunkiem kartki papieru) lub posłuchać odgłosów jakie wydaje (klawisz opatrzony symbolem fali dźwiękowej). Ostatnia z kart - Budowa, ma charakter atlasu anatomicznego ptaków. Z jej pomocą możemy prześledzić budowę wszystkich podstawowych organów i układów oraz przeczytać informację o każdym z nich. Zagadnienia zawarte w tej części programu zostały podzielone na grupy, którym odpowiadają odpowiednie klawisze umieszczone, jak zwykle po prawej stronie: budowa zewnętrzna, pióra, szkielet, anatomia (najważniejsze narządy wewnętrzne ptaka z uwzględnieniem różnic wynikających z płci), układ oddechowy, układ krwionośny oraz schemat i opis budowy wewnętrznej jaja. Po wybraniu każdego z wyżej wymienionych tematów w centralnym oknie wyświetlany jest pożądany rysunek; za pomocą kursora myszki możemy teraz podświetlać pewne partie schematu w celu uzyskania informacji o wybranych w ten sposób narządach ptaka. Dwa tematy - układ krwionośny i układ oddechowy zostały wzbogacone o animowane sekwencje wyjaśniające zasadę funkcjonowania tych systemów; w przypadku wybrania jednego z nich w lewym górnym

SCHEMATY UKŁADU KRWIONOŚNEGO I UKŁADU ODDECHOWEGO ZOSTAŁY WZBOGACONE O ANIMOWANE SEKWENCJE WYJAŚNIAJĄCE ZASADĘ FUNKCJONOWANIA.





rogu ekranu pojawia się grupa klawiszy sterujących animacją, umożliwiających ręczne przełączanie kolejnych klatek (w tym trybie kolejne etapy opisane są również słownie), wyświetlenie całej sekwencji lub zapętlenie jej w taki sposób, by powtarzała się cyklicznie.



Autorzy udostępnili użytkownikowi szerokie możliwości konfigurowania parametrów pracy programu. Przed przystąpieniem do pracy warto zaznajomić się z funkcjami zawartymi w menu. Nie jest to trudne, ponieważ do płyty dołączono obszerną, bardzo przejrzystą instrukcję użytkowania zawierającą szczegółowy opis wszystkich elementów atlasu (a także wspomnianą już część metodyczną). Nie ukrywam, że PTAKI POLSKI bardzo mi się spodobały i będę miał problem z doszukaniem się jakiejś wady. Jedyna, która przychodzi mi do głowy to niezbyt dobra współpraca z niektórymi klonami Sound Blastera (jak podaje dokumentacja optymalnym urządzeniem audio jest karta Gravis Ultrasound), lecz nie umniejsza to w niczym wartości programu.

JAN JANKOWSKI

Ptaki Polski

Encyklopedia wielomedialna

Vulcan/WSiP

Dystrybutor

WYDAWNICTWA SZKOLNE I PEDAGOGICZNE
(022) 265-451 w 272, 274

VULCAN
(071) 480-158

Minimalna konfiguracja

286, VGA, CD ROM, MYSZ

Cena

100,00 zł
(licencja domowa)

My uczymy się języka angielskiego przy pomocy genialnego EuroPlus +, czyli pod postacią „latających kolorów” autorstwa Heinemanna. Ale co z naszymi pociechami? One też chcą być Europejczykami. Nie ma problemu. You and Me w formie zabawnych potyczek między dziećmi lub dzieci z komputerem maksymalnie to ułatwia.

Gry językowe

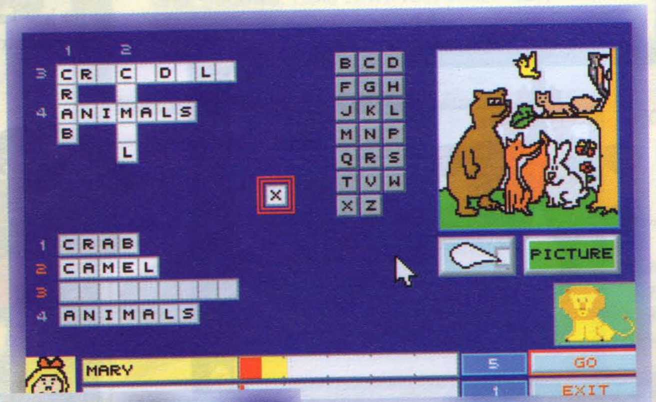
Na łamach pisma PC Shareware, prezentowaliśmy wielokrotnie małe ale doskonałe programy do uczenia angielskiego najmłodszych. Przy pomocy barwnych animacji, w towarzystwie zabawnych melodii nauka jest przyjemnością. Do grona takich właśnie produktów edukacyjnych dołącza seria You and Me. W naprawdę pomysłowy sposób pozwala poznać podstawy języka (słownictwo, wymowa). Program ten składa się z pięciu gier, które przy pomocy zabawy z wymową, literami i wyrazami uczą języka. Na ekranie głównym znajduje się szereg ikonek, za pomocą których ustalamy, co chcemy robić z Y&M. Na górze ustalamy, kto z kim gra - można też bawić się samemu lub spróbować sił z komputerem. Poniżej jest pięć ikon reprezentujących poszczególne rodzaje gier. Pod nimi w dwóch rzędach ułożone są ikony, które pozwalają nam wybrać odpowiednią tematykę, z którą się zetkniemy podczas gry. Obok umieszczone są przyciski z cyferkami oznaczającymi stopnie trudności oraz opcje do startowania gry (Go), wyświetlania tablicy wyników (Scores) oraz wyjście z programu Exit). Gry, które proponuje Y&M są bardzo pomysłowe i pozwalają przyswoić sobie wiele słówek (ponad 800 rzeczowników). Plansze, na których się bawimy składają się z „miejsca akcji” (najczęściej obrazki lub ich układy), zestawienia wyników graczy (punkty i wykres) oraz funkcji Go, uaktywniającej daną czynność i Exit-u; jest tu jeszcze ikonka przypominająca o tematyce. Pierwsza gra to zgadywanie podpisu pod obrazkiem. Ukazuje nam się grupa obrazków, z których tylko jeden jest podpisany.

W "Go" to wpisujemy nazwę przedmiotu widzianego na rysunku; kiedy nasza odpowiedź jest poprawna, odsłania się nowy obrazek. Kolejna gra to również dobieranie podpisów pod rysunki, z tym że podpisy znajdują się na specjalnej liście. Teraz musimy połączyć słowa z rysunkami - myszką klikamy na wyraz, który pasuje do rysunku. Następna zabawa polega na podpisie do obrazka. Pod rysunkiem znajduje się szereg kratek, do których dobieramy litery z alfabetu z prawej strony. „Daniem firmowym” Y&M jest chyba krzyżówka, bardzo złożona i rozbudowana. Na jej ekranie z lewej strony znajduje się krzyżówka do rozwiązania, a pod nią szeregi kratek - miejsca na odgadnięte wyrazy. Na prawo od krzyżówki położone jest okienko, gdzie pojawia się wybrana literka oraz kratka ze spółgłoskami. Przykryty rysunek umieszczony jest w prawej części ekranu. Pod nim - przycisk odsłaniający go oraz ikona, której naciśnięcie powoduje odczytanie przez lektora właściwego wyrazu. Jeśli „trafimy” trzy litery pod rząd, to możemy użyć jednego z ułatwiających zadanie przycisków. Gdy już odgadniemy wszystkie spółgłoski (wyrazy z krzyżówki mogą dotyczyć kilku obrazków i różnych elementów), można przystąpić do uzupełnienia wyrazów o samogłoski. Ostatnia gra z Y&M to odsłanianie obrazka. Z prawej strony jest rysunek z miejscem na podpis. Po podaniu dobrej odpowiedzi z zasłoniętego obrazka z prawej strony „zrzucona” zostaje jedna kratka przykrywająca go. Zawodnik zgaduje do popełnienia błędu. Po każdej grze wyświetlana jest tabela wyników.

> ***„Wszystko polega po prostu na zabawie z obrazkami i słowami. Po prostu - ale jakie to pożyteczne!!!”***

Z Y&M zabawa jest wyśmienita. Hasło „ucząc - bawić, bawiąc - uczyć” zostało tu wcielone znakomicie. Prosta obsługa, atrakcyjne (mimo że bez zapierających dech animacji i „seansów multimedialnych”) efekty gaficzne i dźwiękowe w połączeniu z pomysłem i różnorodnością omawianych zagadnień i stopni trudności czynią z tego programu ciekawą propozycję do nauki angielskiego dla najmłodszych.

MARIUSZ



You and Me

WIT SOFT

Dystrybutor

WIT SOFT
☎ (012) 21 55 11,
fax 21 51 11

Minimalna konfiguracja

286, VGA, HDD, MYSZ

Cena

48,80 zł

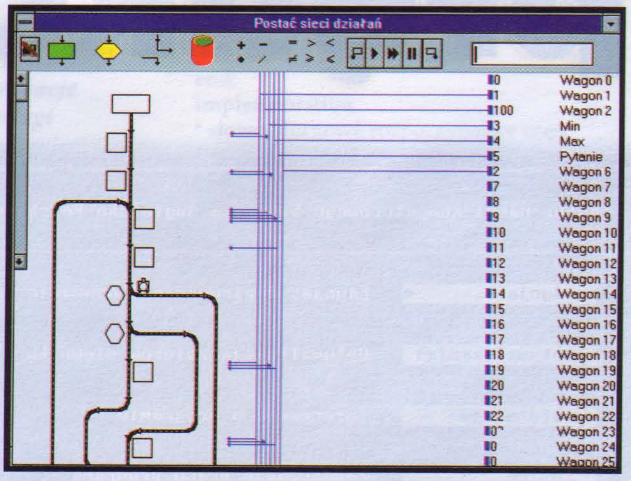
Ekspres do kariery

Czegoś takiego jeszcze nie było! Kompletny system do nauki programowania przeznaczony dla dzieci lub dorosłych nie posiadających żadnej wiedzy informatycznej, opierający się nie na podawaniu suchych reguł i schematów postępowania, lecz na zabawie z kolejką elektryczną - ulubionym zajęciu dzieci i rodziców.

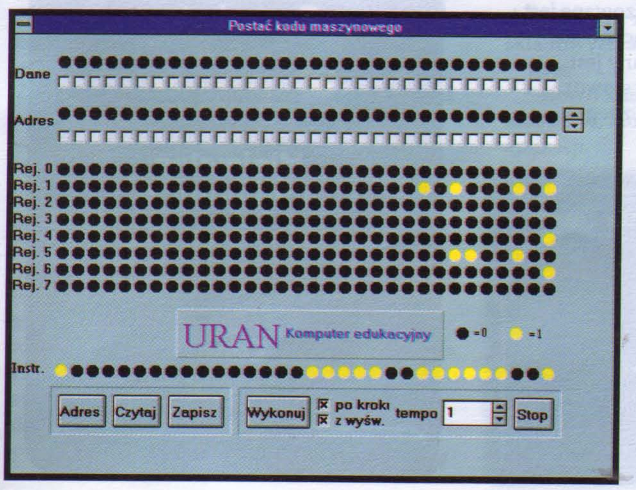
Z jego pomocą możesz w łatwy sposób zrozumieć zasady projektowania programów komputerowych oraz procesy zachodzące wewnątrz układów obliczeniowych maszyny.

> ***„Zdobycie zawodu informatyka to dziś marzenie wielu dziewcząt i chłopców (...). Zapewne wielu z tych marzycieli staje przed pokusą samodzielnej nauki programowania. Jednak okupione dużym nakładem pracy, zazwyczaj powierzchowne zaznajomienie się z językiem programowania nie jest kryterium przydatności do zawodu (...)."***
> ***Andrzej P. Urbański***

Idea systemu opiera się na spostrzeżeniu podobieństwa tego, co przez fachowców nazywane jest schematem blokowym programu lub symbolicznym zapisem algorytmu do konstrukcji torowiska kolejki. W konsekwencji pisanie programów w systemie Train sprowadza się do odpowiedniego ustawienia i połączenia ze sobą torów, stacji, zwrotnic i innych elementów symbolizujących poszczególne moduły tworzonego programu. Taką metodą można zapisać dowolny, niezbyt skomplikowany algorytm (sposób rozwiązania jakiegoś problemu) a na tym właśnie polega najważniejszy z aspektów informatyki (jak głosi tytuł książki jednego z najwybitniejszych teoretyków programowania - Wirtha - „Algorytmy+struktury danych=programy"). Takie podejście do nauki jest niezwykle skuteczne, ponieważ wykorzystuje wyobraźnię i możliwość tworzenia analogii pomiędzy nieznanym obszarem wiedzy a elementami doskonale poznanego świata, w którym żyjemy. Omijamy tym samym nieprzyjazną barierę pojęciową narzuconą przez teorię informatyczną i większość współczesnych narzędzi programistycznych. Osobny problem stanowi zapisanie algorytmu w konkretnym języku programowania (takim jak BASIC, Pascal czy C). Ten etap powstawania aplikacji jest w równie obrazowy sposób prezentowany przez Train. Po stworzeniu trasy naszej kolejki możemy zamienić ją na postać tekstową - zapis programu w uproszczonej notacji języka BASIC. Kolejnym piętrem abstrakcji jest poziom fizycznej reprezentacji danych we wnętrzu komputera. I tutaj ujawnia się wszechstronność „kolejki", która bez wnikania w zawiłości techniczne tłumaczy podstawy budowy kodu maszynowego oraz jego interpretację przez procesor. Dzięki swojej unikalnej formie Train może stać się swoistym elementarzem dla przyszłych informatyków. Sądzę, że niezłym pomysłem byłoby wykorzystanie przez Ministerstwo Edukacji Narodowej systemu oraz dołączonego do niego podręcznika w programie nauczania dla szkół podstawowych lub średnich. Wspomniany przed chwila podręcznik stanowi nieodłączny element pakietu dydaktycznego. W konwencji dialogów pomiędzy ojcem i synem wyjaśnia podstawowe pojęcia z dziedziny informatyki oraz sposoby rozwiązania przykładowych problemów, uczy także obsługi programu Train. W wersji udostępnionej do bezpłatnego rozpowszechniania, która znajduje się na dysku CD dołączonym do bieżącego numeru magazynu CD - Action. Niemniej, zapoznanie się z programem, nawet w tak okrojonej formie, jest doświadczeniem, które może odmienić Twój los.



ALGORYTM NA SKŁAD POCIĄGU



JAN JANKOWSKI

Train 1.5
Anrzej P. Urbański

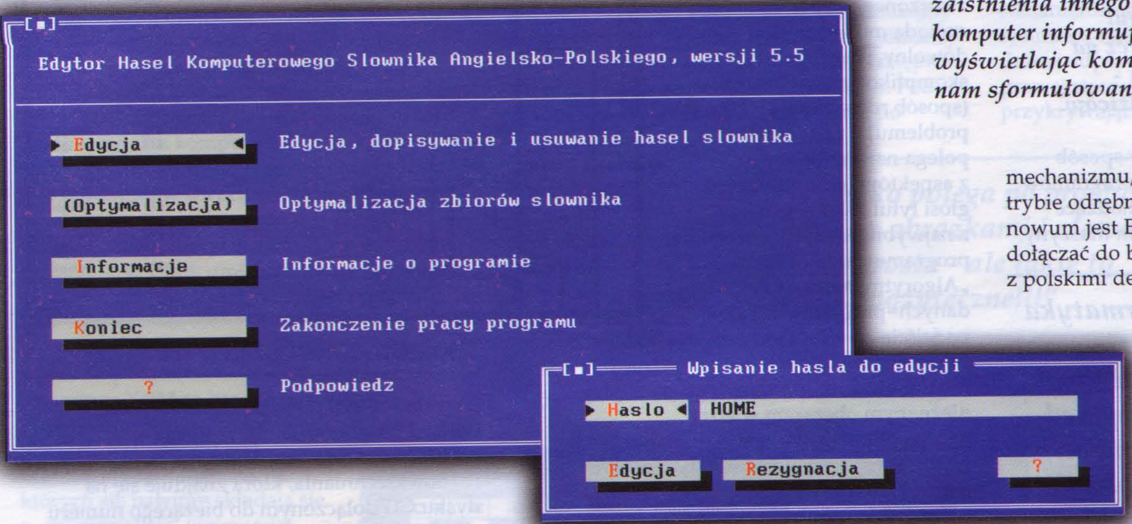
Dystrybutor
Andrzej P. Urbański

Minimalna konfiguracja
386 SX, 4 MB RAM

Cena
35 zł

Słownik, byle prędko...

Często zdarza się, że podczas przeglądania angielskojęzycznych plików tekstowych natrafiamy na nieznane słowo lub zwrot. Czasami w wyniku wystąpienia błędu lub zaistnienia innego zdarzenia wyjątkowego komputer informuje nas o sytuacji wyświetlając komunikat zawierający nieznane nam sformułowania w języku angielskim.



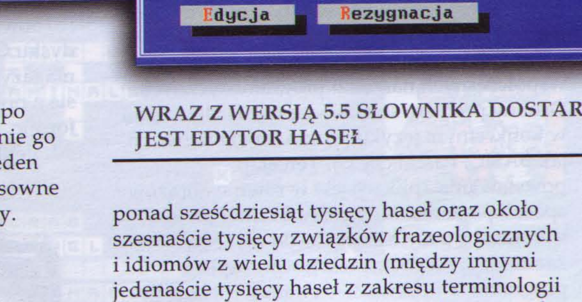
WRAZ Z WERSJĄ 5.5 SŁOWNIKA DOSTARCZANY JEST EDYTOR HASEŁ

Cóż wówczas robić? Trzeba sięgnąć po stojący na półce opasły tom i skrupulatnie go przewertować, względnie uruchomić jeden z programów-słowników, odnaleźć stosowne hasło, zakończyć go i powrócić do pracy. Niekoniecznie... możesz także wcisnąć równocześnie lewy Shift i Alt, po czym zaznaczyć nieznane słowo bądź zwrot

„Istnieje wiele słowników angielsko-polskich zapisanych w formie programów komputerowych, żaden nie jest jednak równie łatwo osiągalny podczas pracy w systemie DOS."

i natychmiast uzyskać tłumaczenie. Oczywiście uprzednio musisz zainstalować w pamięci rezydentny Komputerowy Słownik Angielsko-Polski firmy Zip Soft. Dzięki zastosowaniu mechanizmów TSR (zakończ i pozostaw w pamięci) program jest bardzo łatwo i szybko dostępny podczas pracy z dowolną inną aplikacją DOS. W obecnej wersji 5.5 dołączona do słownika baza danych zawiera ponad sześćdziesiąt tysięcy haseł oraz około szesnaście tysięcy związków frazeologicznych i idiomów z wielu dziedzin (między innymi jedenaście tysięcy haseł z zakresu terminologii informatycznej). Oprócz form podstawowych w Słowniku znajdują się informacje dotyczące form gramatycznych w jakich dane słowo występuje (opcja Formy). Za pomocą opcji (+ i -) możemy się dowiedzieć do jakiej kategorii gramatycznej należy podane słowo. Ogromną zaletą jest inteligentna procedura tłumaczenia kontekstowego polegająca na tym, że podświetlone słowo analizowane jest w zależności ze słowami znajdującymi się przed nim i za nim (wychwytywany jest kontekst w jakim umieszczone jest słowo). Oczywiście, można zrezygnować z tego mechanizmu, pozostając przy tradycyjnym trybie odrębnego tłumaczenia słów. Kolejnym nowum jest Edytor Haseł pozwalający dołączać do bazy danych nowe słowa wraz z polskimi definicjami oraz edytować już istniejące. Co istotne program kontroluje czy wprowadzane dane są poprawne. Podsumowując: otrzymujemy naprawdę potężne i wygodne narzędzie pomocne w codziennej pracy odpowiadające światowym standardom. Warto z tej oferty skorzystać.

DForce



Komputerowy Slownik Angielsko - Polski
Zip Soft

Dystrybutor
Zip Soft
☎ (32) 383-490
fax (32) 383-490

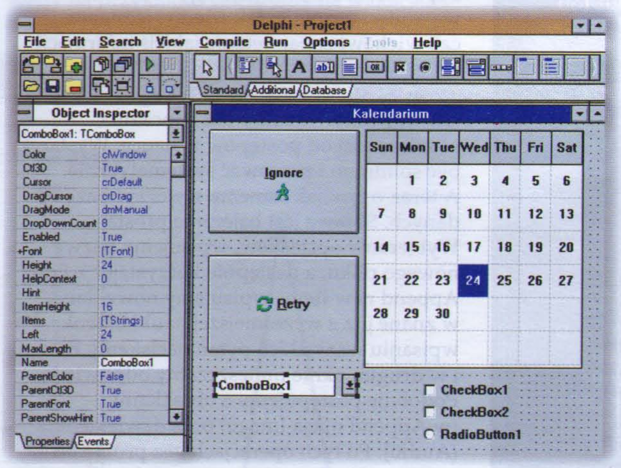
Minimalna konfiguracja
MS DOS 3.0 lub nowszy

Cena
57,95 zł

Delphi

Witam ponownie w kąciku Delphi. Na wstępie chciałbym podać przewidywaną zawartość oraz określić charakter niniejszej rubryki. W zamierzeniu ma to być coś na kształt elementarza, przeznaczonego dla osób pragnących pisać programy przy użyciu pakietu Delphi a nie mających żadnego doświadczenia w zakresie tworzenia aplikacji w tym, ani w innych językach i systemach programowania (wymagana będzie tylko znajomość podstawowych pojęć związanych z obsługą systemu Windows). Oczywiście, zachęcam także do lektury czytelników, którzy pewne doświadczenia informatyczne posiadają i pragną rozszerzyć wiedzę w tej dziedzinie lub lepiej poznać nowe narzędzie. Generalnie, będę się starał podawać informacje pozwalające zrozumieć ideę wizualnego tworzenia programów, zasady obsługi pakietu oraz podstawowe metody projektowania, kompilowania i uruchamiania aplikacji w Delphi.

Na czym polega tworzenie programu w języku klasy visual? Podstawowym elementem takiej aplikacji są formy (Forms), czyli makiety okien, które będą wyświetlane podczas działania programu. Na formach rozmieszczamy wszystkie widoczne i niewidoczne komponenty wykorzystywane przez program. Wspomniane komponenty (Visual components) zgrupowane są na tak zwanej palecie komponentów widocznej u góry ekranu roboczego, po prawej stronie. Widzimy tam wiele ikon symbolizujących poszczególne komponenty, podzielonych na grupy, do których dostęp umożliwiają



zakładki (kliknięcie na zakładce z nazwą grupy powoduje wyświetlenie zestawu ikon wchodzących w jej skład). Z punktu widzenia programu komponenty są obiektami posiadającymi określone właściwości, które możemy modyfikować stosownie do potrzeb, możemy również ustalać zachowanie obiektu w przypadku zaistnienia jakiegoś zdarzenia (na przykład kliknięcia myszką). Do edycji własności obiektów służy narzędzie zwane inspektorem (Object inspector); aby obejrzeć własności któregoś z komponentów wystarczy kliknąć na nim, a w oknie inspektora pojawi się tabela zawierająca wszystkie cechy wybranego w ten sposób elementu, podzielona na dwie strony, do których dostęp możliwy jest za pośrednictwem zakładek: Properties-cechy statyczne takie jak kolor, nagłówek itp. oraz Events-procedury związane z określonymi zdarzeniami (po przejściu na stronę events ukaże się lista zdarzeń; obok każdego z nich znajduje się puste pole, którego dwukrotne kliknięcie uaktywnia edytor kodu służący do zapisywania procedur w języku Pascal (Object Pascal) związanych z danym zdarzeniem; po wyjściu z edytora kodu w polu obok nazwy zdarzenia pojawi się nazwa procedury). Znamy już w zarysie metodę definiowania obiektów, pora powiedzieć kilka słów o strukturze aplikacji. Jak już wspomniałem podstawowym elementem każdej aplikacji są związane z nią formy. Informacje o ich wyglądzie oraz rozmieszczeniu na nich komponentów zapisywane są w pliku z rozszerzeniem dfm. Z każdą formą związany jest również moduł kodu w języku Pascal (rozszerzenie pas), w którym znajdują się definicje wszystkich obiektów oraz procedur związanych z ich obsługą. Po utworzeniu nowej formy (na przykład w wyniku otwarcia projektu), automatycznie generowany jest plik z nią związany wyglądający następująco:

unit Unit1;
* nazwa modułu
interface
* słowo kluczowe oznaczające początek części deklarującej, zawierającej nazwy elementów składowych aplikacji.
uses
* słowo kluczowe oznaczające deklarację modułów, które mają być dołączone do aplikacji.
type
* deklaracje typów (rodzajów obiektów)
SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs;
* nazwy standardowych modułów systemowych
var
* deklaracje zmiennych
Form1: TForm1;
* zmienna typu formy
TForm1 = class(TForm)
* nazwa typu formy
procedure FormCreate(Sender: TObject);
private { Private declarations }
public { Public declarations }
end;
implementation
* słowo kluczowe rozpoczynające część definiującą procedury obiektów
{$R *.DFM}
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
* pusta procedura obsługi formy begin
end;
end.

Za każdym razem gdy dodamy do formy jakiś komponent, Delphi sam dopisze odpowiedni fragment kodu do modułu, nie musimy się więc na razie tym przejmować. Oprócz wymienionych plików zawierających opis wyglądu formy (dfm) oraz plików modułów (pas) będziemy mieć najczęściej do czynienia z plikami res, zawierającymi dodatkowe składniki wykorzystywane w programie (na przykład obrazki, ikony, teksty). Wszystkie te pliki składają się na projekt czyli całokształt naszej aplikacji (projekt również posiada swój plik z rozszerzeniem dpr, w którym wyliczone są wszystkie jego elementy).

JAN JANKOWSKI

Delphi
BORLAND

Dystrybutor
SOFTPOINT
(022) 635-98-19, 635-80-03
fax 635-69-50

Minimalna konfiguracja
386, 8MB RAM,
Windows 3,1 lub nowszy

Cena
536,80 zł

Super pamięć

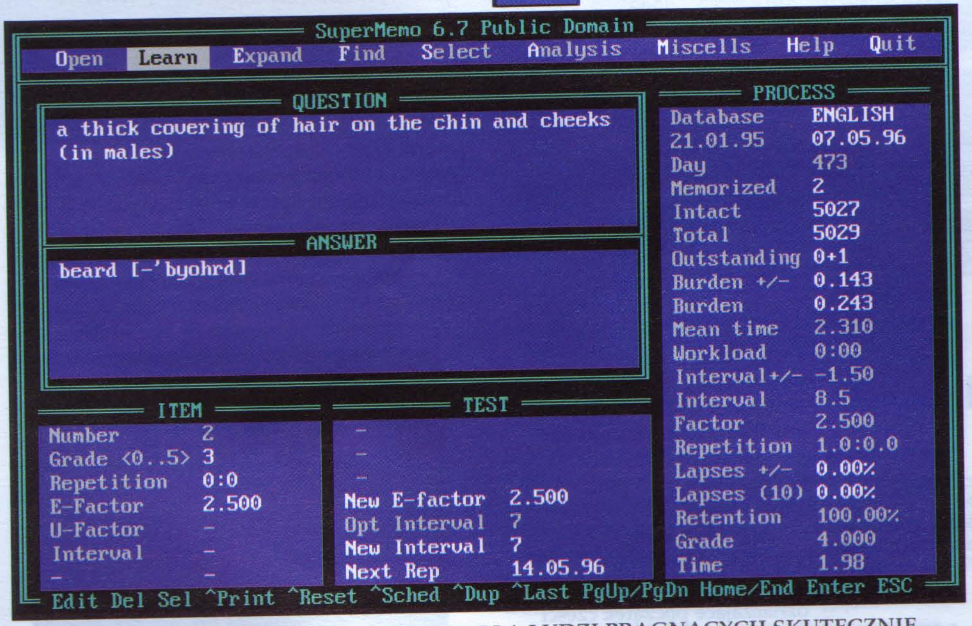
Było to w roku 1992. Po raz pierwszy pojechałem na międzynarodowe targi komputerowe CEBIT do Hanoweru. Pamiętam niezwykłe podniecenie towarzyszące mi na każdym kroku. Niesamowite komputery, programy, gry...i gdzieś pomiędzy tym wszystkim polskie stoisko. Oczywiście nie omieszkaliśmy podejść. Miły Pan bardzo ochoczo zaczął przedstawiać swój produkt.

Był to program SUPER MEMO. Jego idea oraz realizacja bardzo nam się podobały. Jako krajanie, po znajomości, dostaliśmy nawet za darmo firmową dyskietkę. Niestety nie było mi dane bliższe poznanie tego narzędzia, gdyż dyskietka zaginęła podczas podróży powrotnej. Po raz drugi spotkałem się z programem trzy lata później. Tym razem kontakt wiązał się z prawdziwą potrzebą posiadania SUPER MEMO. Program ten służy mi od tamtej pory i mogę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że jest dobry. Obecnie trafiła w moje ręce wersja z czerwca 1995r., przeznaczona pod Windows.
U podstaw projektu legła, jak sądzę chęć stworzenia przyjaznego, ale jednocześnie skutecznego narzędzia do nauki języków obcych. Jednakże już podczas wspomnianego CEBITU usłyszeliśmy informację, że SUPER MEMO, jak sama nazwa może wskazywać, będzie przydatny w łatwym zapamiętaniu danych wszelkiego typu zapisanych w multimedialnych bazach danych, które sami możemy projektować. Spróbujmy w kilku zdaniach wyjaśnić zasadę pracy z programem. Po instalacji ujrzymy efektowną ikonę SUPER MEMO. Po jej kliknięciu pojawia się okno główne oraz linia dostępnych opcji. Aby rozpocząć pracę z programem zacznijmy od skorzystania z gotowych baz danych (w twoim zestawie mogą się znaleźć różne ich rodzaje). Do dyspozycji mamy różnorakie dziedziny, przede wszystkim językowe takie jak: Basic English Audio (zestaw podstawowego, najczęściej stosowanego słownictwa wraz z licznymi przykładami użycia go w wyrażeniach i zdaniach; wszystkie hasła zilustrowane dźwiękiem), Pictures Audio Visual (około stu rzeczowników angielskich opatrzonych ilustracjami i dźwiękiem), Talking English (zestaw testów gramatycznych w formie tekstowej i czytanej przez lektora), Niemiecki, Rosyjski, Francuski ale również Galerię (zestaw arcydzieł malarstwa światowego), nauka szybkiego pisania, grania na instrumentach, anatomii, czy śpiewu. Wszystko zależy od inwencji twórczej autora bazy danych. Otwórzmy na początek plik wspomagający naukę języka angielskiego (opcja File/Open), a następnie zacznijmy naukę (Learn/Learn all). Ekran podzieli się na kilka okienek. W pierwszym (Question) znajduje się pytanie. Dla językowej bazy danych będzie to przykładowo słowo do przetłumaczenia na język polski. Jeżeli nie możemy sobie poradzić z zadaniem, po kliknięciu Show answer, ukazuje się poprawna odpowiedź. Kolejnym krokiem jest ocena naszej wiedzy w skali od zera do pięciu (na przykład 0 to: w ogóle nie wiedziałem jakie to słówko, 3: powiedziałem, ale popełniłem błędy, 5: odpowiedziałem bez zająknięcia),

> ***„Program Super Memo jest jedyny w swoim rodzaju. Dzięki niemu nauka może być łatwa, szybka i przyjemna."***

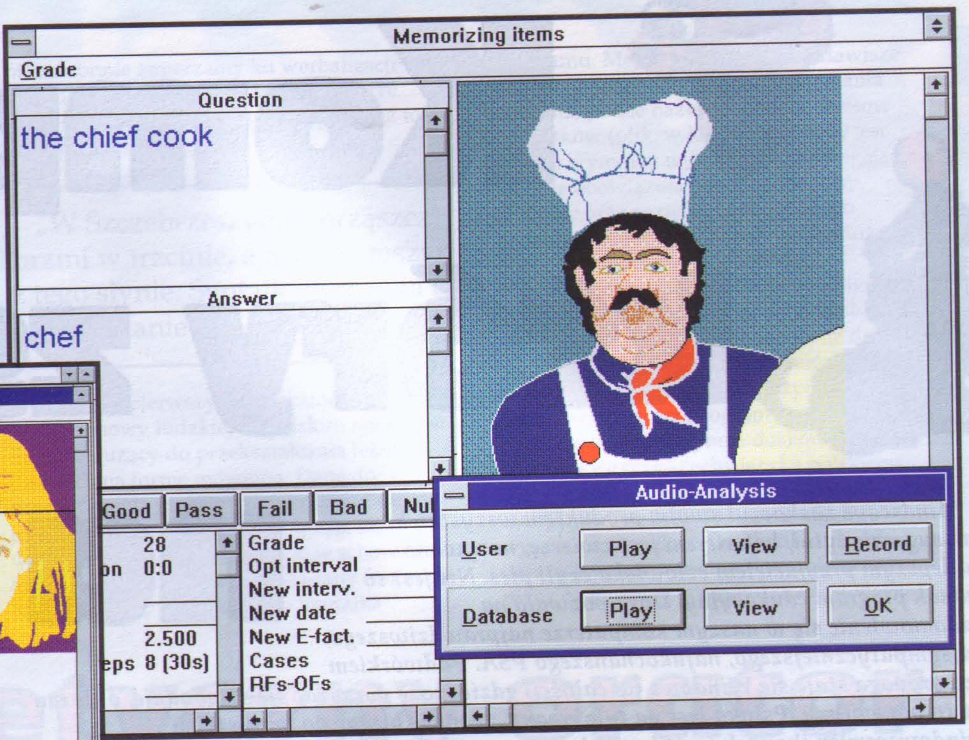
a następnie (po naciśnięciu Next) pojawia się kolejne słówko i proces się powtarza. Program automatycznie analizuje kilka czynników, takich jak: ocena, czas, ilość powtórzeń i określa kiedy słówko powinno zostać nam przypomniane. Uruchamiając program następnego dnia otrzymujemy do nauki tylko te słowa, których powtórzenie program uznał za konieczne. Inne, których znajomość oceniliśmy wyżej, pojawią się w późniejszym, odpowiednim dla najlepszego utrwalenia w pamięci terminie. Jak wiemy, jednemu człowiekowi zapamiętanie jakiejś informacji przychodzi łatwo, inny straci na to wiele czasu. SUPER MEMO dla każdego z osobna stworzy indywidualny tok nauczania, w zależności od postępów w nauce. Wystarczy być solidnym i pracować systematycznie.
A teraz o tym jak samemu stworzyć bazę danych. Sprawa jest bajecznie prosta. Wybieramy opcję New, wpisujemy nazwę nowego pliku, a następnie korzystając z Edit/ Append new items wpisujemy nowe dane, w znane już z wcześniejszej nauki okienka. Po wpisaniu wszystkich pytań naciskamy Esc i w drugim oknie umieszczamy odpowiedź. Podobnie postępujemy z obrazkami (w Append opcja Image) oraz dźwiękiem (Audio). Po tych operacjach bez problemu możemy uruchomić naszą nową bazę otwierając ją (File/ Open), a następnie przystępując do nauki (Learn/ Memorize new items).Oczywiście, program posiada pełny zestaw wszelkiego rodzaju funkcji edytorskich oraz umożliwiają obsługę naszej bazy danych (opcja Browse). Są one łatwo zrozumiałe dla przeciętnego użytkownika PC-ta.

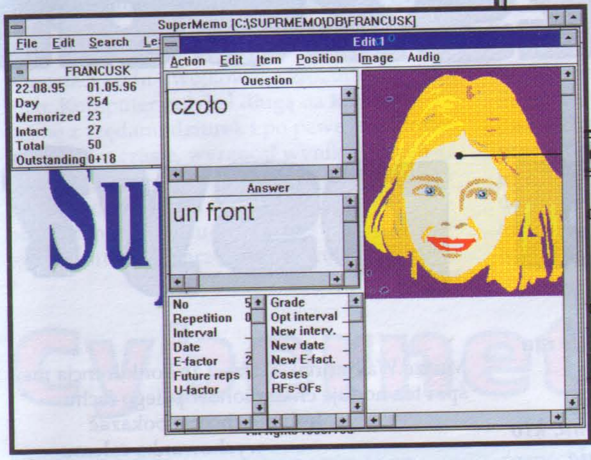
Po wybraniu na głównym pasku Option/ Go professional otrzymujemy bardziej rozbudowane funkcje. Pomijając oczywiste opcje typu Search (znajdź) chciałbym wspomnieć o kilku innych - ciekawych, a zarazem praktycznych możliwościach programu. Kiedy będziemy znajdować się w trybie uczenia, bardzo przydatną okaże się funkcja Analysis, która da nam pełny wgląd w proces edukacji. Dowiemy się z jej pomocą, jakie robimy postępy, czy polepszyło się nasze zapamiętywanie, jak są ustawione atrybuty



SUPERMEMO TO IDEALNE NARZĘDZIE DLA LUDZI PRAGNĄCYCH SKUTECZNIE OPANOWAĆ DUŻE ILOŚCI INFORMACJI.

oceny, nauki itp. Dzięki opcji Tools możemy, między innymi przenosić informacje pomiędzy bazami, sortować nasze dane, zapisywać oraz importować je jako pliki tekstowe, importować obrazy oraz dźwięk, transferować bazy pomiędzy wersjami SUPER MEMO. W opcji Miscellaneous mamy do dyspozycji wiele ciekawych narzędzi. Poza prozaicznymi jak ustawianie daty (Date), możemy na przykład spróbować swoich sił



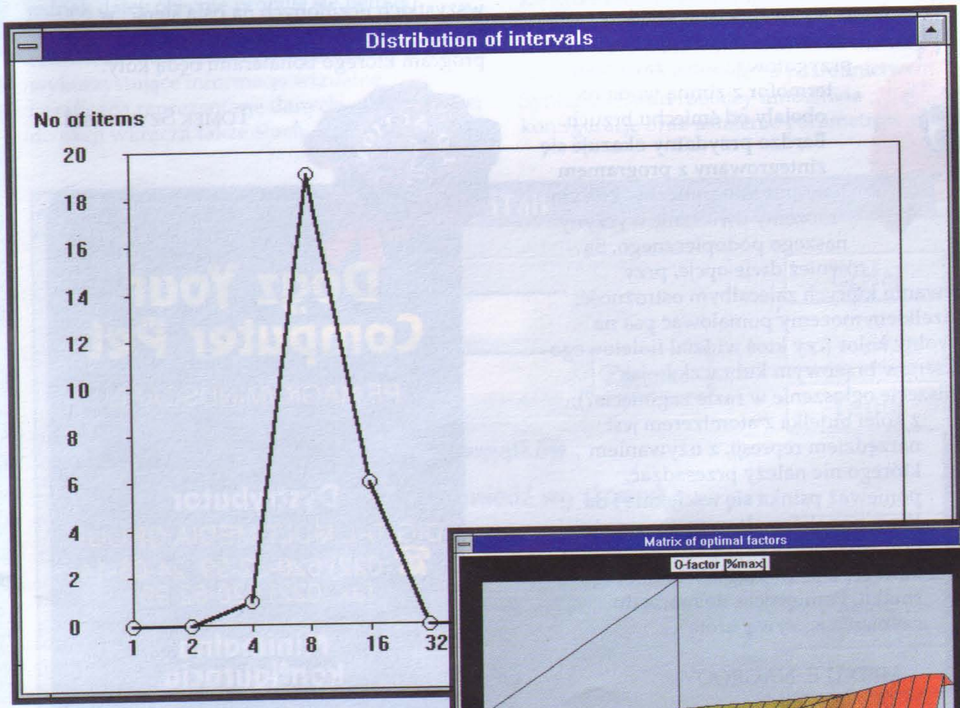


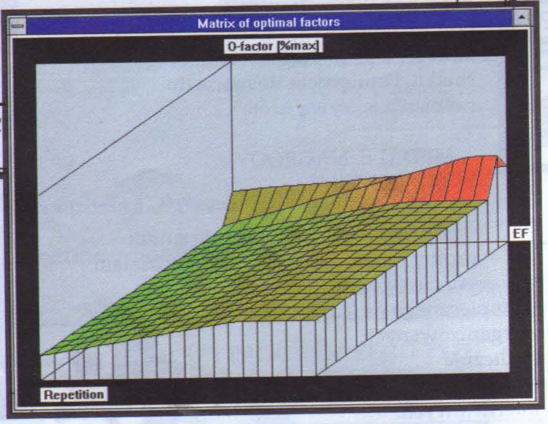
SUPERMEMO OFERUJE SZEREG DŹWIĘKOWYCH I GRAFICZNYCH BAZ DANYCH

w teście (Random tests), którego pytania dobierane są losowo z aktualnie otwartej bazy. Program daje nam możliwość (funkcja Mercy) przerwania powtarzania danych, na czas, kiedy na przykład wyjeżdżamy na wakacje.

Również w przypadku, gdy z powodu naszego lenistwa nie powtarzaliśmy regularnie materiału możemy tam szukać pomocy. SUPER MEMO dostępny jest również w wersji pod DOS. Idea pracy pozostaje tutaj nie zmieniona, program różni się jedynie szatą graficzną i nie powinien sprawić najmniejszego problemu w obsłudze. Na zakończenie jeszcze raz chciałbym zaznaczyć : SUPER MEMO to coś więcej niż program do nauki, to metoda łatwego, szybkiego, a co najważniejsze również przyjemnego zapamiętywania dowolnych danych. Przy jego pomocy uczę się języków obcych, a dla swoich potrzeb stworzyłem bazę do nauki alfabetu Morse'a.

PIOTR KRZYSZTOFIK





SUPERMEMO WYKORZYSTUJE WIEDZĘ O PROCESACH PAMIĘTANIA ORAZ MOŻLIWOŚCI KOMPUTERA BY SKUTECZNIE WSPOMAGAĆ NAUKĘ.

SuperMemo

SUPERMEMO WORLD

Dystrybutor

SuperMemo World
☎ (061) 764066

Minimalna konfiguracja

386 SX, 2 MB RAM, WINDOWS 3.1 lub nowszy, MYSZ, CD ROM

Cena

183 zł

Komputer który zszedł na psy?

Mindscape zaskoczył swoim produktem wszystkich. Jak sugeruje tytuł, bohaterem jest zwierzę, nazywane najlepszym przyjacielem człowieka czyli pies. Nie jest to jednak program edukacyjny. Dogz pozwala na zadomowienie się w naszym komputerze najprawdziwszego, najsympatyczniejszego, najukochańszego PSA. Podwórkiem czworonoga staje się Windows (w całości) gdzie może poruszać się swobodnie, o ile mu na to pozwolimy. Psinka jest na tyle cwana, że może biegać po wszystkich windowsowych ikonach i aplikacjach, towarzysząc nam w pracy dzień i noc. Kiedy musimy na chwilę rozstać się z komputerem, będzie pilnował monitora i biada temu, kto się do niego zbliży. Czy różni się od zwykłego psa? Nie! Szczeka i warczy, uwielbia pieszczoty, musi jeść, pić, trzeba się z nim bawić, szkolić a czasem skarcić; ma swoje cechy charakterologiczne i temperament, a przede wszystkim jest wiernym druhem i pomocnikiem.

PORADNIK KYNOLOGA

Obsługa programu jest prosta jak przysłowiowy kij. Po zainstalowaniu wystarczy zaadoptować naszego wybrańca, gdy jest jeszcze szczenięciem. Nadajemy mu imię i już jest nasz. Możemy z nim robić praktycznie wszystko. Zabawa piłką wyrabia w psie szybkość,spryt, posłuszeństwo i na pewno będzie Waszą ulubioną rozrywką, zwłaszcza że wynika przy tym mnóstwo zabawnych sytuacji: przypadkowe połknięcie piłki, przewrotka z mimowolnym saltem lub lekkie potknięcie zakończone wielkim trzaśnięciem o ziemię (kupa śmiechu i co najważniejsze bez krzywdy dla zwierzaka). Ikona przedstawiająca bucik to kolejna zapowiedź pysznej zabawy. Trampek jest szarpany, gryziony, no i na trampku można

OD TEGO MIEJSCA ROZPOCZYNAMY KARIERĘ PSIEGO HODOWCY.

wisieć, a przy okazji uczyć się walki i nabierać odwagi. Uwaga młody hodowco! Pies musi też wygrywać inaczej może się obrazić, zniechęcić i ogólnie posmutnieć. Przeznaczenie ikony przedstawiającej miskę jest oczywiste. Piesek obsługuje się sam po dostarczeniu mu pokarmu. Oprócz normalnego jedzonka i picia są też gadżety w postaci ciastka, cukierka i kości, dzięki którym nauczymy „Azorka" różnych sztuczek.Będą one coraz wymyślniejsze, w miarę dojrzewania pupila, i radzę przygotować sobie zawczasu termofor z zimną wodą na obolały od śmiechu brzuch. Bardzo przydatny okazuje się zintegrowany z programem aparat fotograficzny, którym możemy uwiecznić wyczyny naszego podopiecznego. Są również dwie opcje, przy używaniu których zalecałbym ostrożność: pędzelkiem możemy pomalować psa na dowolny kolor (czy ktoś widział fioletowego boksera w brązowym kubraczku - jak napiszecie ogłoszenie w razie zaginięcia?); z kolei butelka z atomizerem jest narzędziem represji, z używaniem którego nie należy przesadzać, ponieważ psinka się wścieknie i da Wam popalić, zwłaszcza że wcześniej pomalowaliście jego sierść na zielono, co kłóci się z psim poczuciem dobrego smaku. Pamiętajcie, że macie do czynienia z „żywą istotą".

MEDALE, NAGRODY, WYRÓŻNIENIA.

Sława, prestiż i wiążące się z nimi profity mogą stać się Waszym udziałem, gdy wyślecie swojego podopiecznego na jedną z organizowanych cyklicznie wystaw psów internetowych.

Muszę Was jednak ostrzec, że konkurencja nie śpi i też hoduje championów psiego fachu. Jeśli nie chcecie pokazać wychowanka całemu światu to przynajmniej pokażcie go znajomym, oni również zasługują na towarzystwo czworonożnego przyjaciela.

P.S. Ważna wiadomość dla wszystkich uczulonych na psią sierść: w planach wydawniczych DMG jest podobny program którego bohaterami będą koty.

TOMEK SZYMAŃSKI

Dogz Your Computer Pet

PF.MAGIC/MINDSCAPE

Dystrybutor

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
☎ (022) 620-82-99, 24-03-14
fax (022) 620-82-99

Minimalna konfiguracja

486DX/25, 4 MB RAM, CD ROM, MYSZ

Cena

65,00 zł

Od czasów pierwszych prób konstruowania elektronicznych maszyn liczących i przetwarzających informacje (sławetny ENIAC), wąskim gardłem techniki informatycznej był problem komunikacji człowieka z komputerem (bo tak dziś nazywamy tego rodzaju maszyny).

Początkowo wszelkie dane oraz polecenia przekazywano dziadkom dzisiejszych PC-tów za pomocą taśm perforowanych, na których wszystkie informacje musiały być zapisane w postaci kodu dwójkowego zrozumiałego dla nich. Komputer połykał długą na kilometr taśmę z rzędami dziurek i po pewnym, często niekrótkim czasie, wyrzucał wynik obliczeń lub częściej komunikat o błędzie (jak tu się nie pomylić operując na tysiącach liczb binarnych). Po wielu latach ktoś zauważył, że to komputer jest narzędziem w ręku człowieka nieuchronnie zmierzamy ku werbalizacji porozumiewania się z maszyną.Nauczyć komputer mówić? dlaczego nie, przecież to takie naturalne.

„W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie, a Szczebrzeszyn z tego słynie. Syntalk wymawia to zdanie bez kłopotu."

Jednym z pierwszych programów do syntezy mowy ludzkiej na polskim rynku jest Syntalk służący do przekształcania tekstów pisanych na formę mówioną. Dane do przetworzenia możemy przekazywać mu na jeden z kilku sposobów: posługując się dowolnym edytorem, umieścić w schowku systemowym (Clipboard) pożądany fragment tekstu a następnie z poziomu Syntalka programu. Możemy zdefiniować klawisze służące do rozpoczynania i przerywania czytania, podać nazwę słownika skrótów i wyjątków (plik, w którym zapisany jest sposób wymowy wyrazów nie podlegających ogólnie obowiązującym zasadom - np. marznąć oraz rozwijania skrótów; do programu dołączono taki słownik, możemy także stworzyć własny), wybrać odpowiadającą nam prędkość wypowiedzi, zdecydować o sposobie czytania liczb (jako ciąg cyfr lub pełną liczbę), zamianie dat na postać słowną czy literowaniu słów składających się z samych dużych liter. Generowane przez program wypowiedzi są bardzo wyraźne i płynne, doskonale oddają charakterystyczne cechy języka polskiego. Odpowiednio interpretowane są znaki interpunkcyjne oraz odstępy pomiędzy wyrazami. W pliku Syntalk.ini zapisane są parametry dotyczące tego typu elementów, przez co możemy je modyfikować. Odstęp

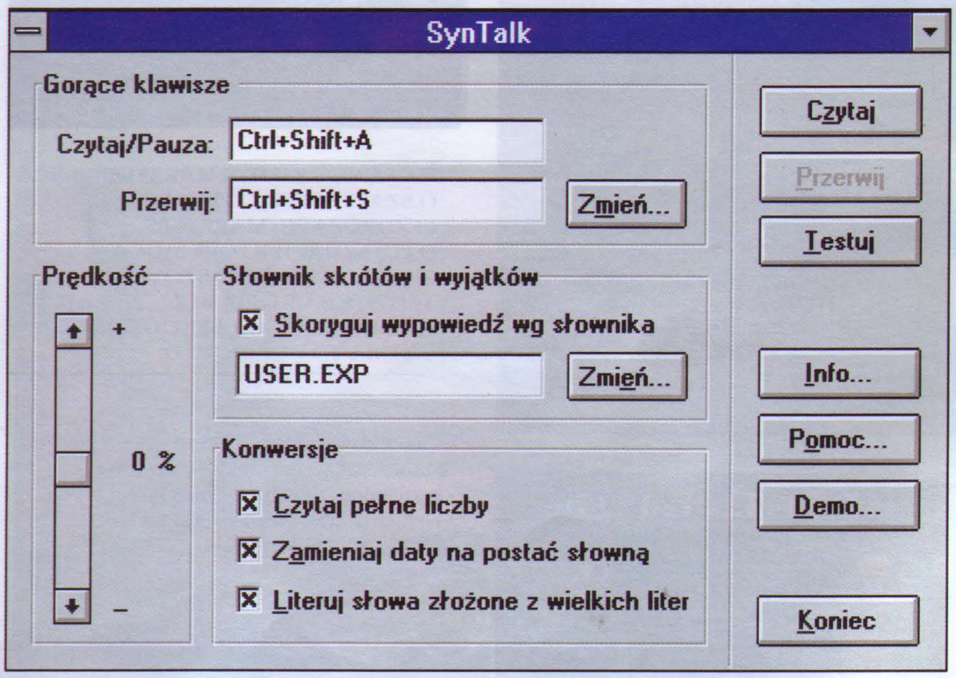
Cybernetyczny orator

a nie przeciwnie, w związku z czym to on powinien nauczyć się naszego języka. Powstały systemy operacyjne z interpretatorami poleceń w języku naturalnym (zazwyczaj angielskim) a przy obudowie mieszczącej wnętrzności maszyny pojawiły się nowe urządzenia - klawiatura i monitor, które do dziś są podstawą systemu wejścia/wyjścia większości komputerów. Ewolucja przebiega jednak dalej; obecnie próbuje się pełniej wykorzystywać w komunikacji zmysły człowieka. Boom przeżywają aplikacje wykorzystujące informacje wizualne i graficzną reprezentację danych, coraz częściej do akcji wkracza także słuch. Sądzę, że

rozpocząć jego czytanie, przekazać nazwę pliku tekstowego jako parametr wywołania programu, wykorzystując technikę drag&drop przewlec i upuścić na ikonę Syntalka dokument tekstowy czy wreszcie skorzystać z komunikacji za pomocą kanału DDE. Ogromną zaletą aplikacji jest możliwość integracji z takimi narzędziami jak: Microsoft Word czy Excel (właśnie za pośrednictwem kanału DDE). Przy instalacji wystarczy wyrazić chęć takiej współpracy a do menu Worda lub Excela zostaną dodane makra, pozwalające na czytanie za pośrednictwem Syntalka. Ekran roboczy umożliwia konfigurację oraz ustalenie parametrów pracy

pomiędzy zdaniami ustalamy podając czas w milisekundach, obok Parametru PauseInterSentence, pauzę generowaną po napotkaniu znaku przestankowego - PausePunctation, przerwę między słowami, z których pierwsze kończy się a drugie zaczyna samogłoską - PauseInterWord, zaś przerwę między podwójnymi literami występującymi w jednym wyrazie - PauseDoubleLetter. Mam nadzieję, że udało mi się przekonać Państwa do Syntalka - wyjątkowego programu obdarzonego zaletami, które mówią same za siebie.

RESET

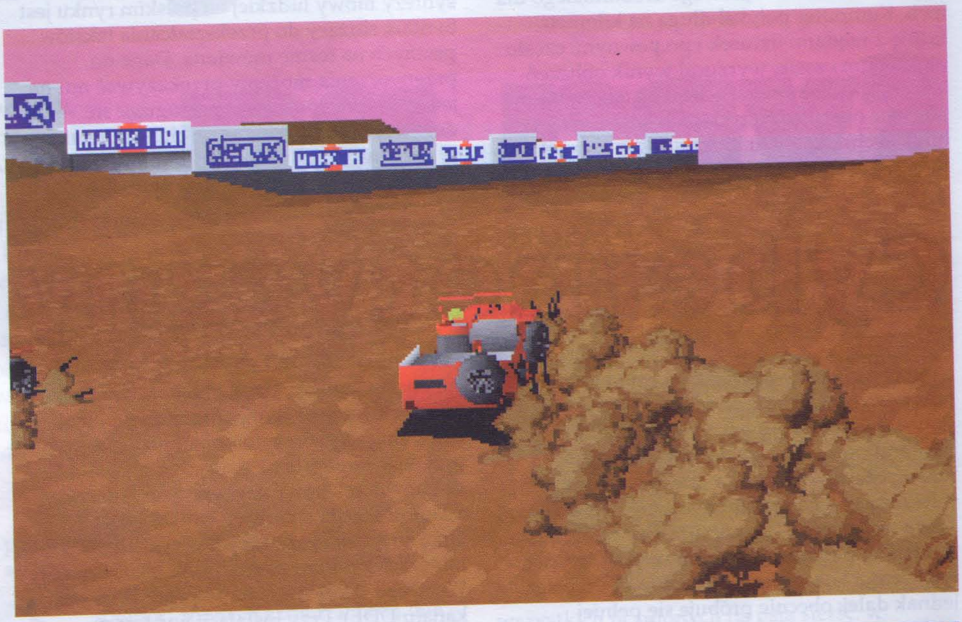


EKRAN GŁÓWNY PROGRAMU SYNTALK. TO PIERWSZY PROGRAM TEGO TYPU, KTÓRY POWSTAŁ W NASZYM KRAJU, ALE JAKOŚĆ I SPOSÓB WYMOWY JĘZYKA POLSKIEGO BIJE NA GŁOWĘ KONKURENCJĘ.

Wyścig z przymrużeniem oka

Rynek gier komputerowych bardzo spoważniał. Powstające obecnie programy epatują przemocą, koncentrują się na hiperrealistycznym odtworzeniu rzeczywistości, rzadko zawierają chociażby szczyptę humoru. Miłą odmianą jest Big Red Racing - wyścigi rozgrywające się w lekko psycho-delicznej scenerii, bez krwi i wybuchów, bez ogromnie rozbudowanej i nie mniej nużącej fabuły, a mimo to ekscytujące. Klimat Big Red Racing bardzo przypomina znane i popularne swego czasu rajdy resoraków Micro Machines.

Tym razem jednak akcja nie rozgrywa się na płaszczyźnie, lecz w stuprocentowej przestrzeni wirtualnej 3D. Obraz sytuacji na torze obserwujemy za pośrednictwem rozlokowanych w różnych miejscach trasy,



NA PEWNO KIEDYŚ MARZYŁEŚ O SZALEŃCZEJ JEŹDZIE PO BEZDROŻACH, MARZYŁEŚ O POJAZDACH KTÓRE MOGĄ SPADAĆ Z KILKUNASTOME-TROWYCH URWISK BEZ NAJMNIEJSZEGO USZKODZENIA. TA GRA TO WŁAŚNIE TO!

kamer, lub z wnętrza prowadzonego pojazdu. Mimo, że wszystkie obiekty zbudowane są z wypełnionych jednolitym kolorem brył a elementy krajobrazu nie zawierają wymyślnych tekstur, efekt

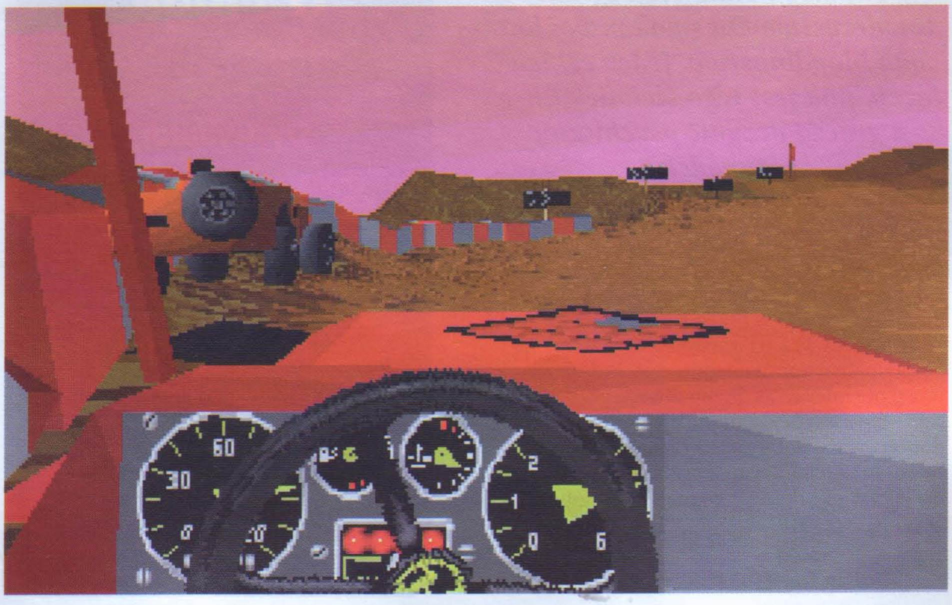
PRZEKRĘCASZ KLUCZ W STACYJCE, CZUJESZ NISKI POMRUK PARUSETKONNEGO SILNIKI I WSZECHOBECNE DRŻENIE DRZEMIĄCEJ POD MASKĄ MOCY, DO TEJ PORY BYŁEŚ NIEKWESTIONOWANYM MISTRZEM, ALE TERAZ AWANSOWAŁEŚ NA NAJWYŻSZY POZIOM. ŻELAZNA LIGA! TU ZAWODNICI POSIADAJĄ OCHRANIACZE NAWET MIĘDZY PALCAMI RĄK.

jest wspaniały. Niezwykle płynna animacja oraz dynamicznie zmieniające się ujęcia z różnych kamer niebywale podnoszą ekspresję przekazu, sprawiając, że mamy wrażenie uczestnictwa w rzeczywistym wyścigu lub przynajmniej oglądania bardzo wysokiej jakości transmisji telewizyjnej. Komfort gry potęguje wspaniała oprawa audiofoniczna; do wyboru mamy bardzo

różnorodne tematy muzyczne (od new age po swing), przeplatane digitalizowanymi odgłosami wyścigu. Wielką frajdę daje możliwość wyboru pojazdu spośród dużej grupy najbardziej nieprawdopodobnych machin jeżdżących i pływających (niektóre etapy rozgrywane są w środowisku ciekłym),

„Jaka inna gra daje szansę ścigania się wszędzie, od równin Anglii po powierzchnię Marsa i wszystkim, od motorówki po koparkę?"

jego koloru, rysunku na masce a także postaci i koloru kierowcy. Nie mniejszą różnorodnością odznaczają się trasy poszczególnych wyścigów obfitujące w pagórki, niebezpieczne zakręty, rowy



(równie niebezpieczne). Ogromnym sukcesem jest dojechanie do mety. Wspomniałem o zaletach, teraz pora na wady. Gra jest stosunkowo trudna i w dłuższej perspektywie nużąca. Do minusów zaliczyć należy także potężne wymagania stawiane przed sprzętem, na którym ją uruchamiamy. W trybie pojedynczego gracza jest fajną, lecz nie rewelacyjną zabawą. Prawdziwym hitem staje się dopiero w trybie multiplayer (gra wieloosobowa, za pośrednictwem sieci lub modemu). Nie ulega wątpliwości, że warto ją zobaczyć a co dalej, musisz zdecydować sam.

KAROL MŁOT

Big Red Racing
DOMARK

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

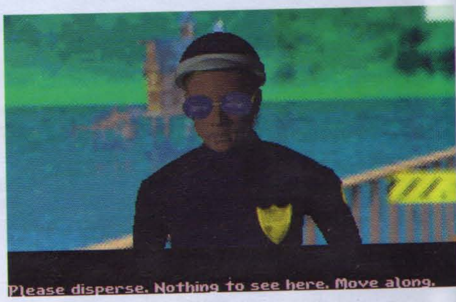
486 DX /66, 8 MB RAM, VGA

Cena

☎

Pojawiła się na naszym rynku gra, której klimat i charakter pozostaną na długo w pamięci każdego gracza. Należy jednak uważać, gdyż pod jej wpływem zachodzą nieodwracalne zmiany w umyśle osoby, która dostąpiła zaszczytu jej ukończenia. Kilka przypadków krańcowego obłędu już zanotowano; o powadze sytuacji niech świadczy fragment z notatek wesołych sanitariuszy uczestniczących w zatrzymaniu jednej z ofiar: „pacjent na wezwanie lekarza zabełkotał, że ma gdzieś wszystkie trolle i żeby dał spokój, bo dostanie takim czarem [. . .] i będzie wyglądał jak [. . .] i tych czterech w białych kitlach też".

Kingdom zalicza się do nurtu klasycznych rozgrywek RPG, okraszona jest jednak niespotykaną w produktach tego typu dawką humoru. Wystarczy obejrzeć intro i już wszystko wiadomo - pięknie wymodelowany, nowoczesny latający klozet jako statek-baza. Główni bohaterowie - seksowna blondyna Shah-Ron i wesoły smok Thidney swoimi poczynaniami doprowadzają do niekontrolowanego rżenia największych ponuraków. Do wyboru mamy trzy rodzaje scenariuszy o nielinearnie rozwijającej się fabule. W zależności od indywidualnych cech bohatera gra przyjmuje różny przebieg:



PSYCHODELIC COMEDY role-play

Thidney jest odporny na ciosy, ale nie grzeszy inteligencją; Shah-Ron zna wiele czarów lecz niechętnie włącza się do walki wręcz. Dla każdego coś miłego. Akcja rozgrywa się w niewielkiej, aczkolwiek zróżnicowanej pod względem krajobrazu krainie. Na każdym kroku możemy tu spotkać przedziwne indywidua, które zazwyczaj odznaczają się większą od nas odpornością na młotkowanie i są mistrzami rękoczynu. Pomyłka w wyborze odpowiedniej opcji dialogowej spowoduje w najlepszym przypadku przemodelowanie twarzy lub pusty śmiech publiczności. Gra pomimo dość wysokiego stopnia trudności jest bardzo przyjazna. W tym miejscu wypada powiedzieć wiele ciepłych słów pod adresem dobrze opracowanej instrukcji, w której oprócz mapy terenu znajdziemy opisy prawie wszystkich postaci występujących w krainie magii (wszystko napisane jest wspaniałym, pełnym humoru językiem). Panel sterujący został uproszczony do grupy ikon z graficznymi przedstawieniami podstawowych czynności. Znacznie ułatwia to grę i pozwala skoncentrować się na odtwarzaniu roli (bo o to przecież chodzi w grach role-playing). Obiekty ważne dla przebiegu akcji są wyraźnie oznakowane, a czynności, które możemy w danym punkcie wykonać podświetlone, co uwalnia gracza od żmudnego sprawdzania wszystkich możliwych wariantów postępowania. Swobodny dostęp do posiadanych przedmiotów wpływa korzystnie na podniesienie komfortu gry.

"Thidney i Shah-Ron zgrane towarzystwo On smok piwożłop ona blondbiustwo. Jeden cel ich łączy, jam jest tego świadek Chcą z gracza uczynić psychiczny przypadek."

Pomocne okazują się „listy gończe" rozsyłane za typkami snującymi się po penetrowanym terenie (lepiej wiedzieć z kim ma się do czynienia przed rozpoczęciem konwersacji). Warto wspomnieć także o oryginalnej oprawie graficznej. Przestrzenne widzenie miejsca akcji, możliwość poruszania się w dowolnym kierunku, znakomicie dopracowana kolorystyka (szczególnie realistyczne cieniowanie brył) składają się na wysoką ocenę oprawy wizualnej Kingdom.

TOMEK SZYMAŃSKI

CD-ACTION

Kingdom O'Magic

SALES CURVE INTERACTIVE

Dystrybutor

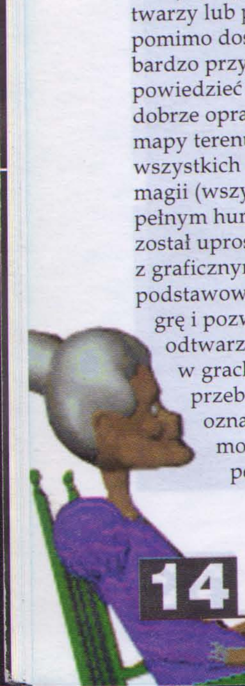
Digital Multimedia Group
☎ (022) 6208299, 240314

Minimalna konfiguracja

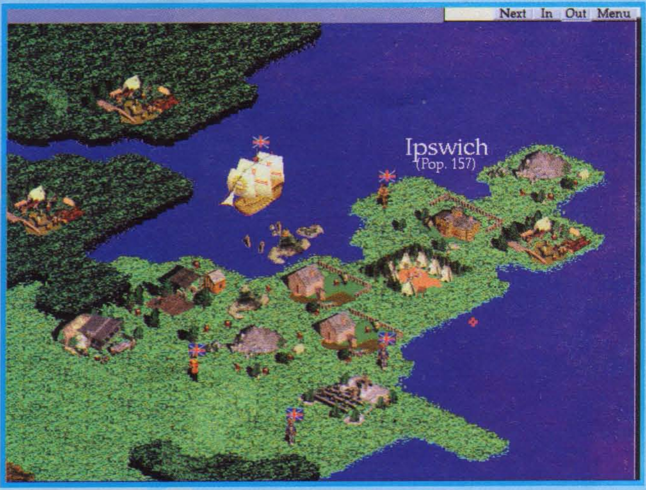
486 DX /66, 8 MB RAM, Mysz, karta muzyczna

Cena

159 zł



Nadszedł sławetny rok 1492. Krzysztof Kolumb odkrywa Nowy Świat - rozpoczyna się nowa epoka w dziejach zachodniej cywilizacji. Epoka wielkich odkryć geograficznych, naukowych, kulturowych. Człowiek pragnie poznać nieznane lądy i kraje, wierzy, że gdzieś tam, na zachodnim krańcu Oceanu Atlantyckiego znajdują się niezwykłe miejsca, pełne bogactwa i piękna. Państwa europejskie rozpoczynają wielką rywalizację o wpływy na terenach Nowego Świata. Jest to walka bezwzględna w której decydowała siła, przebiegłość, zdolności dyplomatyczne, strategiczne oraz łut szczęścia. Nic już nie mogło powstrzymać wielkiej kolonizacyjnej machiny.



KONKWISTA

Jak to się odbywało? Jak powstawały kolonie? Jak nimi rządzono? Jak następował rozwój tych ziem? Na te wszystkie pytania można odpowiedzieć z własnego doświadczenia. Jeżeli zapragniesz wcielić się w XVII wiecznego zdobywcę Nowego Świata spróbuj zagrać w CONQUEST OF THE NEW WORLD. Jeżeli grałeś w Civilization bez trudu zrozumiesz ideę tego typu rozgrywki. Gra składa się z szeregu misji, w których na ewentualnego śmiałka czekają poważne zadania. Do każdej z nich program tworzy losowo obszar, w którym będzie toczyła się akcja. Najlepiej będzie, gdy na początek spróbujesz swoich sił w misji Tutorial

i pozwolisz by komputer wprowadził Cię w arkana rzemiosła konkwistadora. Przed każdą operacją pojawi się stosowny, wyjaśniający komunikat, gdy nie będziesz wiedział, co robić uzyskasz podpowiedź, która pozwoli kontynuować grę. Kolejnym krokiem może być etap Island, umiejscowiony w tym samym świecie co poprzednio, z tym że teraz musimy dać już sobie radę sami. Ale przejdźmy do samej gry. Przedstawię ją na przykładzie naszej pierwszej misji Tutorial. Z rozkazu króla mamy za zadanie odkryć nowe ziemie oraz założyć tam kolonie angielskie. Naszym wrogiem w tej rozgrywce będą Francuzi. Zaczynamy grę na statku. Musimy zdecydować się gdzie płynąć, wybierając konkretny kierunek przy pomocy myszki lub korzystając z opcji NEXT/ EXPLORE w górnym menu, gdzie zdecydujemy się na automatyczne rozpoczęcie penetracji nieznanego obszaru. Początkowo odkryty jest niewielki fragment terenu wokół nas, lecz w miarę upływu czasu naszym oczom ukazuje się co raz większy obszar tajemniczego Nowego Świata. Gra dzieli się na tury. W każdej z nich mamy do dyspozycji określoną ilość ruchów. Musimy się dobrze zastanowić jak je spożytkować, aby rozwój naszej kolonii przebiegał jak najefektywniej.

Gdy zdecydujemy się na wysadzenie na ląd naszych ludzi, mogą oni zacząć podbój wnętrza kraju. Najlepiej nadają się do tego zadania Explorers- odkrywcy. Inną grupą kolonizatorów, którą możemy posiadać są Leaders- przywódcy. Dowodzą oni wojskiem- Military units w czasie różnego rodzaju potyczek. Razem ze swoimi oddziałami poruszają się dość sprawnie, ale tylko po równym i znanym terenie. Jedną z najważniejszych grup są Setlers- osadnicy. To dzięki nim możemy stworzyć miasta i zapoczątkować dynamiczny rozwój naszej kolonii. Rozpoczynając rozgrywkę musimy pamiętać, że czas jest bardzo cenny. Inni nie próżnują. Wrogie kolonie mogą rosnąć wokół nas jak grzyby po deszczu zagrażając bezpieczeństwu terenu, który mamy pod kontrolą. Warto więc od czasu do czasu spojrzeć jak rozwija się konkurencja. Istotną częścią gry są bitwy. Kiedy zdecydujemy się na konfrontację, lub zostaniemy do tego zmuszeni, akcja przenosi się na plac boju. Jest on podzielony na kwadraty po których może przemieszczać się wojsko (piechota, kawaleria, artyleria...). Po bokach znajdują się dowódcy kontrolujący przebieg potyczki. Każdy z walczących ma do dyspozycji kilka ruchów, którymi musi zadecydować o posunięciach swojej armii. Sprawa kończy się zwycięstwem jednej ze stron i sromotną ucieczką przegrywającego. W ferworze walki nie możemy zapomnieć o negocjacjach i rozmowach dyplomatycznych, które mogą skutecznie rozwiązać niejeden problem, a także o handlu, dzięki któremu zasilimy naszą kasę. Gra posiada dodatkowo możliwość zabawy w kilka osób. Poprzez modem może w niej uczestniczyć nawet sześciu zawodników. Taka rozgrywka jest niezwykle pasjonująca. Każdy z graczy może reprezentować inne państwo, może również wcielić się w rolę biednych krajowców. Nie pozostaje nic innego, jak zasiąść wygodnie w fotelu i przystąpić do zabawy. Musimy pamiętać, że wygrywa sprytniejszy, mądrzejszy i oczywiście silniejszy. Sprawa nie jest łatwa, a król bardzo szybko się niecierpliwi i śle ostrzegawcze listy. Trzeba wziąć się w garść, pozakładać kolonie, zlikwidować wszystkich wrogów, odkryć całą krainę, handlować, negocjować, nawigować, zarządzać, gotować, prać, zmywać naczynia...Oj chyba się zagalopowałem.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Conquest of the New World

INTERPLAY PRODUCTION DYST

Dystrybutor

CD Projekt
☎ (022) 250-703, 258-202
fax (022) 257-151

Minimalna konfiguracja

486DX2/66, 8 MB RAM, MYSZ

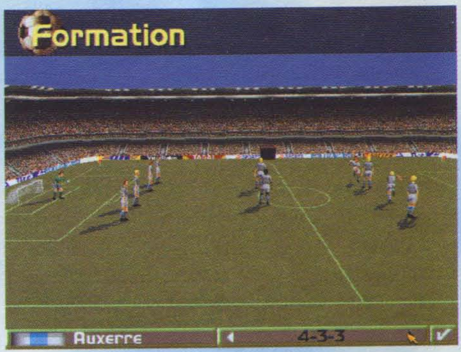
Cena

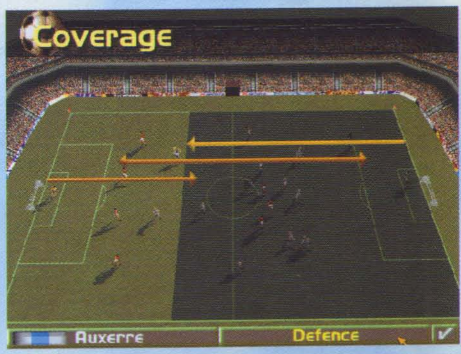
347,70 zł

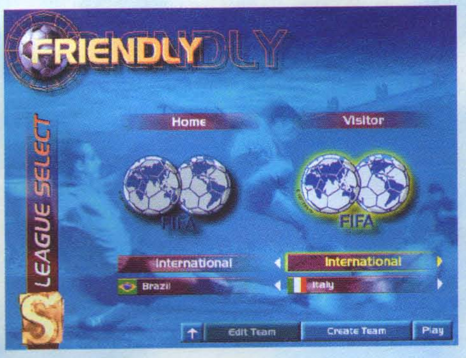
Piłka kopana

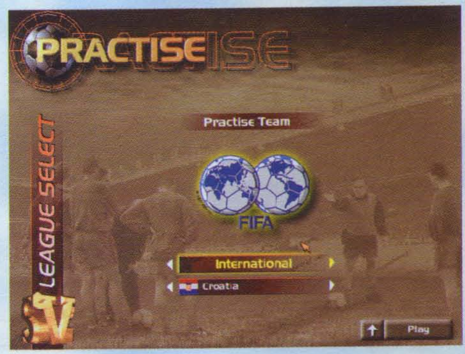
Gracze wybiegli na boisko. Ich twarze były skupione, wydawali się być spokojni, skoncentrowani. Dziewięćdziesiąt minut, które było przed nimi miało zadecydować o wszystkim. Długie dni treningów, morze wylanego potu, wiele wyrzeczeń, nierzadkie kontuzje, to wszystko sprawiało, że ta chwila była tak ważna, ten mecz musieli wygrać.

Jeśli na świecie jest sprawiedliwość to mieli mistrzostwo w kieszeni, wielkie ukoronowanie ich kariery. Z drugiej jednak strony wiedzieli, że przeciwnicy również nie próżnowali. A w piłce tak bywa, że o zwycięstwie często decyduje przypadek. Chwila nieuwagi, dekoncentracji w zespole mogło sprowadzić katastrofę. Dlatego stali teraz spięci, myślami jeszcze przez chwilę nieobecni na boisku, wsłuchując się w grany jakby gdzieś w oddali hymn. Sędzia zagwizdał. Stadion eksplodował tysiącami okrzyków. Zaczyna się mecz!!! Mecz, w którym decydującą rolę może odgrywać każdy z nas, a to za sprawą wspaniałej gry FIFA '96. Po lewej stronie panelu sterowania wybieramy rodzaj rozgrywek. Możemy uczestniczyć w turnieju, brać udział w rozgrywkach ligowych, spróbować sił w opcji treningowej lub rozegrać spotkanie towarzyskie. Zdecydujmy się dla przykładu na ostatnią z wymienionych propozycji. W następnej kolejności będziemy wybierać narodowość drużyny. Możemy również zdecydować się na reprezentację klubową (po kliknięciu w obszarze emblematu FIFA). Dolne ikony powiedzą nam o składzie.. Po akceptacji wyboru przechodzimy do kolejnego okna, z którego możemy się dowiedzieć o sile drużyn mających rozegrać mecz. Następna tabela zawiera opcje dotyczące rodzaju gry, poziomu zaawansowania zawodników, długości przerw, czasu. Możemy tutaj również ustawić rodzaj pogody oraz włączenie lub wyłączenie fauli, spalonych i karnych. Po tych przygotowaniach czekają nas ostatnie wybory. Dotyczą one ustawienia kamer (od teleobiektywów po perspektywę z pozycji gracza), rodzaju sterowania (mysz lub klawiatura) oraz strategii gry, ustawienia graczy i ostatecznego składu zespołów. I wreszcie nadchodzi TA chwila. Sterując poszczególnymi graczami rozgrywamy spotkanie. Jak grać, oczywiście nie ma sensu tłumaczyć. Każdy przecież zna zasady i wie, w którą stronę kopać piłkę. Jasnym jest, że od razu nikt nie będzie wygrywał. Trzeba opracować własną strategię, nabyć doświadczenia, wiedzy trenerskiej itp. Gra (oczywiście na odpowiednim sprzęcie) chodzi bardzo płynnie i szybko. Grafika jest na najwyższym poziomie, animacja również. Grając musimy pamiętać o kilku rzeczach. Gracz który w danej chwili jest pod naszą kontrolą jest oznaczony jaśniejszym owalem pola. Przenoszenie sterowania pomiędzy zawodnikami odbywa się przy pomocy klawisza Alt. Poprzez kombinacje Enter, Ctrl i Alt uzyskujemy różne sekwencje uderzeń.









ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Wybrane pozycje sprzętowe

Mikrofon do karty muzycznej Target CPT 3GX	15
Mikrofon do karty muzycznej Target CPT 2GX	25
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set	45
CD ROM double speed EDEE	120
CD ROM IDE HITACHI Quadro	180
CD ROM UMAX 6*speed IDE	340
JVC CD Writer 2*write 4*speed + software	3200
Karta dźwiękowa DSP 16 /zgodna z SB 16/	160
Klawiatura muzyczna Midi MK 10 z oprog.	180
Klawiatura muzyczna Midi MK 49 z oprog.	360
Realvision 107 PCI VGA/Video/MPEG/TVtuner	950
Głośniki SP 500 120 W	200
Mouse Profex Set Kwik /mysz,garaż,podkładka/	24

MEGAPAK 3 10 gier na 12 CD **150**

MEGAPAK 4 10 gier na 11 CD **150**

MEGAPAK 5 10 CD Terminal Velocity,Flight Unlimited, Primal Rage,Pinball Fantasies DE Luxe, Jagged Aliance,FX Flighter MS DOS, Warlords II DE Luxe,Gread Naval Battles IV, Pool Champion,Entomorph **150**

Wybrane pozycje oprogramowania

24 bit Pro Photo /15 typów/	35	American Pie	20
Animal Images	30	Hot Pie	20
Art History Encyclopedia	20	My First Night	30
Image Library 1,2	20	Peep Show	30
Kolekcja klipartów 1,2	25	Asian Dream Girls 1,2,3	20
PC Paintbrush Clipart Colection	35	Różowa Seria 1,2	25
Sharing 2700 Fonts	20	Doom Explosion 1,2	35
Super Autos	17	Flight Simulator Colections	17
Textures and Backgrounds	30	Fun & Games 8-19	17
Travel to Space	20	Rise of the Triad	30
World of DTP	35	Top Gry 1-6	25
World of Morph	35	C++ Resource for Source	35
World of MPEG	35	Cliper Colections	30
2300 Midi Files Colection	20	Complete Linux	30
3800 Midi Magic	30	Delphi Developers Kit	35
Kolekcja dźwięków	25	14000 Programs	17
Massive Mod Colection	30	Business Library	17
Music from Heaven	20	CAD Tools	30
Music Toolbox	20	Programy diagnostyczne i użytk.	25
Sound Explorer Plus	35	Space Shuttle	35
Języki obce	25	Colection of Internet	20
My talking dictionery	35	Supermedia 3,GOLD,5	25
Colection of Education	20	Twój Windows 95	25
Programy edukacyjne	25	World Atlas	35
Programy i Gry dla dzieci	25	Z internetem po polsku	25
Birds & How They Grow	35		
Whales	35		
Dinosaurs	35		
Farm animals	35		

Test w CD Action 1/96
Barwne wkuwanie

ponad 100 gier
ponad 200 użytków
na płytach CD

AMIGA i akcesoria
patrz magazym Amiga

naprawy i sprzedaż także za zaliczeniem pocztowym
zadzwoń aby otrzymać /bezpłatny/ pełny katalog !!!

Gdy przy piłce jest bramkarz naciskając Ctrl możemy wybrać miejsce, gdzie zostanie posłana piłka. W czasie gry możemy zmieniać widok z kamer za pomocą F1-F6, uzyskać statystykę gry po naciśnięciu klawisza 6, fauli- F, goli- G, czy też włączać sterowanie muzyką- 0. Na zakończenie chciałbym podkreślić, że według mnie FIFA '96 jest jedną z najlepszych gier o tej tematyce. Bardzo trudno jest oddać w pełni jej atmosferę. Aby poznać możliwości FIFA '96 trzeba samemu zasiąść przy komputerze, spróbować swoich sił i dać się ponieść emocjom zawsze towarzyszącym footbolowi. Proszę tylko, abyście nie zniechęcali się pierwszymi niepowodzeniami. Po krótkim treningu, Brazylia z niesamowitym duetem Romario i Bebeto, nie będzie Wam straszna.

„Jeżeli jesteś znudzony monotonią polskiej ligi to zagraj w FIFA '96. Zakosztuj prawdziwych emocji i poczuj smak zwycięstwa."

Piotr Krzysztofik

REALISTYCZNA GRAFIKA I WSPANIAŁY DŹWIĘK POWODUJĄ, ŻE OD EMOCJI WŁOS JERZY SIĘ NA GŁOWIE.

FIFA Soccer 1996

ELECTRONIC ARTS

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768

Minimalna konfiguracja

486 DX / 40, 8 MB RAM, SVGA, SB 16

Cena

134,20 zł

Wojna to piekło. Takie było hasło, które od paru miesięcy zapowiadało pojawienie się nowego produktu MicroProse. I faktycznie, This Means War to opowieść zarówno o piekle jak i o wojnie. Jednak tak naprawdę wymienienie tylko tych dwóch „żywiołów" nie oddaje w pełni tego, co nas czeka na planszach gry.

Wszystko dlatego, że This Means War to przekroczenie tego, co można by określić jako zakupy, budowanie i konflikty lokalne. Gra jest spełnieniem tego, co zapowiadał Command & Conquer. Łączy w sobie najważniejsze cechy różnych gier - możemy tu stawiać osiedla, fabryki i kierować przedsiębiorstwami, a jednoczesnie prowadzić działania zaczepne i pacyfikacje terenów zajętych przez wroga. Nasz świat taki jakim go znamy był już likwidowany kilkakrotnie. Rozwój mediów pociągał za sobą tworzenie opowieści o zagładzie: od „pisemnej" biblijnej Apokalipsy, poprzez „wizyjnego" Terminatora, aż po multimedialny „TekWar".

TYLKO ROZBUDOWA INFRASTRUKTURY UCHRONI NAS PRZED ZAGŁADĄ.

> ***„Rozwój, wojna, postęp, cywilizacja, piekło, kartele i bazy dowodzenia. Wszystko to dokładnie się ze sobą zlewa tworząc niepowtarzalną mieszankę, dzięki której This Means War to gwarancja rozrywki, jakiej w strategicznym „świecie" już dawno nie było."***

Oblicza wojny

Tym razem mamy do czynienia z zagładą zgotowaną ludziom przez nowoczesną technologię, a zarazem przez coś zdawałoby się banalnego i niepoważnego - przez grę komputerową, zwykłą „doomopodobną" strzelaninę. Wirus, który opanował tę znajdująca się w systemie komputerowym każdego domu grę, doprowadził do krachu ekonomicznego, zachwiania równowagi militarnej i konfliktu globalnego. Z popiołów zrodził się nowy porządek hierarchiczny, na którego szczycie znajdują się władcy o spaczonej psychice tacy jak Napolienne, Mondo Khan czy Crocodile Ghandi.

Wkraczamy w rok 12 a.g. (czyli after game czyli „po grze") jako zapaleni idealiści, a zarazem dobrze wytrenowani wojownicy i konstruktorzy nowego ładu, dążący do przywrócenia „wartości świata Zachodu i Zjednoczonej Europy". W ramach tajemnego towarzystwa Przymierze Wolnego Świata planujemy, jak dopiąć swego. Gra toczy się na planszach, czyli w typowym „środowisku" gier stategicznych. Budujemy różne „instytucje", które mają za zadanie ułatwić nam komunikację, produkcję dóbr, energii, uzbrojenie i przygotowanie się do wojny. Istnieje sieć połączeń tele-wideofonicznych i specjalne urządzenia do łączności między bazą a brązowymi (naszymi) oddziałami. Cały trik polega oczywiście na „zarządzaniu" tym wszystkim. Kierować musimy działaniami samych specjalistów: inżynierów do wznoszenia i kierowania elektrowniami, żołnierzami prowadzącymi wojny, sztabem funkcjonariuszy cywilnych czuwających nad rozwojem osiedli miejskich, itd. Poruszanie się na mapie wyznaczonej przez punkty: centrum dowodzenia - oddziały - inżynierowie - fabryki - szkoły wojskowe - kopalnie - pojazdy to wcale nie banał. Wojna na przykład to nie tylko bieganie po polu bitwy, ale i lata przygotowania - szkolenia, poligony, rozwój technologii, itp. Akcją kierujemy jak w każdej grze tego typu - myszką zaznaczamy poszczególne obiekty i przyporządkowujemy im jakąś cechę, np. budowanie (kierujemy się przy tym rozsądnie i intuicyjnie zrobionym interfejsem i systemem menu), żołnierzy przemieszczamy przez „kliknięcie i pociągnięcie" do nowego miejsca. Gra jest dosyć trudna, ale nie toporna, przez co wciągająca i ciekawa. Choć w strategii nie liczy się oprawa graficzna, przy okazji TMW trzeba i ją wspomnieć. Środowisko Windows dobrze zrobiło estetyce gry - jest barwna i „wielookienkowa", co wzmaga jeszcze uczucie wielowymiarowości. No więc jak to jest z TMW - wojna, piekło i co jeszcze?

TOMMY FINGER

This Means War

MICROPROSE

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768

Minimalna konfiguracja

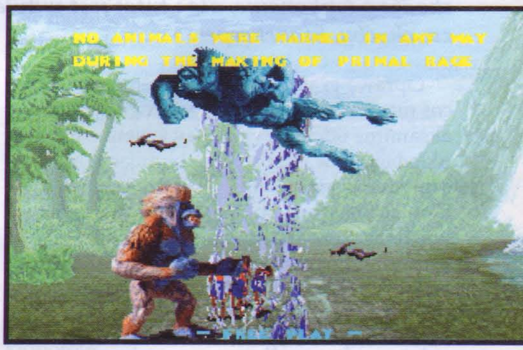
486 DX / 66, 8 MB RAM, SVGA, WINDOWS

Cena

134,20 zł

Nie budźcie czarnego luda !

W perspektywie kosmicznej, kilkadziesiąt tysięcy lat panowania na Ziemi gatunku homo sapiens jest zaledwie mgnieniem. Musimy sobie uświadomić, że błękitną planetą rządzili przed nami inni władcy - dinozaury i to przez okres wielokrotnie dłuższy niż historia ludzkości. Kres ich panowaniu położył prawdopodobnie gigantyczny kataklizm jaki miał miejsce w układzie słonecznym przed milionami lat.



Czy aby na pewno? Historia lubi się powtarzać. Astronomowie zauważyli ogromny meteoryt, zbliżający się nieuchronnie w stronę naszego zakątka galaktyki niczym anioł zagłady. Panika, ostatnie dni

„Potężna dawka przemocy w prehistoryczno-futurystycznej scenerii."

pełne napięcia, wyczekiwania, z każdą chwilą topniejący okruch nadziei i wreszcie potężny wstrząs, który zmiótł z powierzchni ziemi większość organizmów żywych, niszcząc również wznoszony w pocie czoła gmach cywilizacji. Jednak upadek "kosmicznej przesyłki" nie wszystkim wróżył śmierć - w mrocznych czeluściach po długim śnie zbudziło się siedem przedwiecznych boskich dinozaurów. Znów nadeszły ich dni, między sobą rozstrzygną walkę o prymat na Ziemi. Każdy jest potężny i ambitny, każdy chce zostać królem. Na oczach niedobitków ludzkości rozegrał się wielki turniej, złożony z serii krwawych pojedynków, który wyłonił nowego niepodzielnego władcę planety.

Tak, mniej więcej, przedstawia się fabuła gry Primal Rage. Jak łatwo się domyśleć jest to typowe "mordobicie" z wszystkimi elementami charakterystycznymi dla tego gatunku: wybór postaci bohatera i przeciwnika, mnóstwo ciosów i uników, bryzgi krwi, pękajace kości, jęki ból i wreszcie śmierć Twoja lub konkurenta.

QUADRAT

W wersji demo możemy wybrać zawodników tylko spośród dwóch postaci: Armadona i Blizzarda. Grę rozpoczynamy po wciśnięciu klawisza F1.

Primal Rage

TIME WARNER

Dystrybutor

BOBMARK
☎ (022) 38 05 02
fax (022) 38 05 02

Minimalna konfiguracja

486DX2, 4 MB RAM, VGA, CD ROM

Cena

119,00 zł

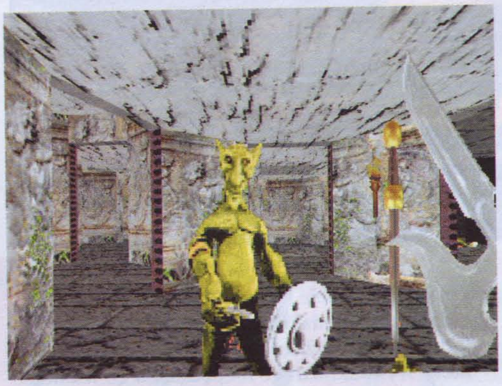
Przystań Wiedźmy

Wydawało się, że już niczego nie można wymyślić, jeśli chodzi o różne standardy trójwymiarowego, oglądanego z perspektywy gracza, krwawego mordowania. I ... faktycznie, nic nowego się nie pojawiło. Witchhaven nie odbiega od schematu, chociaż nie można mu zarzucić niedbałości i powielania schematów, jeśli chodzi o wykonanie, ale i tutaj jest w tyle za, choćby, Stonekeeper.

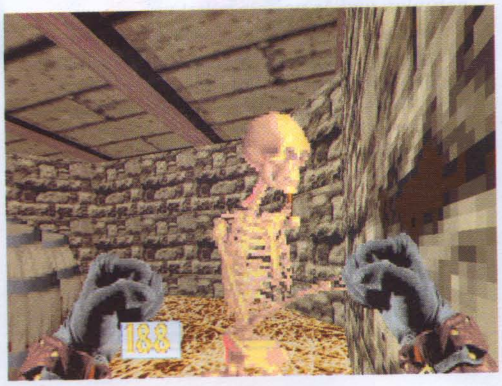
Oprawa graficzna Witchhaven ma w sobie coś niesamowitego i pociągającego zarazem - aksamitne odcienie i refleksy świetlne miękko układają się w detalach tła, budując tym samym nastrój tajemnicy. Nawet rękawice na dłoniach naszego bohatera sprawiają wrażenie, że wykonano je z atłasu albo aksamitu. Pozytywne doznania związane są również z dźwiękiem. Muzyka i efekty dźwiękowe są doskonałe, co widoczne jest najbardziej we fragmentach związanych z bezpośrednią walką. Odgłosy atakowania

i obrony są najwyższego lotu, co potęguje jeszcze bardziej atrakcyjność walk z użyciem różnego rodzaju broni białej. Gorzej jest tylko z hałasami dochodzącymi z komnat i innych pomieszczeń - za bardzo przypominają pochrząkiwania i chrumkania „zwierzątek" występujących w Doomie. Sterowanie grą jest proste, dzięki przejrzystemu panelowi sterującemu. Chodzi oczywiście o to, aby wykończyć wszystkie potwory, które nawiną nam się pod rękę. Postacie „do wykończenia" nie są szczególnie groźne czy przerażające, ich wygląd określiłbym raczej jako groteskowy, jednak w walce potrafią być skuteczne. Stwory morduje się z wykorzystaniem różnego rodzaju broni, którą wybieramy klawiszami 1 - 5. Ciosy zadaje się przez odpowiednie naciskanie Ctrl. Można też zadziałać magią - czary dostępne są pod klawiszami od F1do F7. Większość poleceń potrzebnych w czasie gry można łatwo uruchomić, a ich funkcje są jasne dzięki odpowiednim piktogramom. Jeśli chodzi o ruch bohatera, to może on chodzić (kursory - wybór kierunku), czołgać się (klawisz Z) i podskakiwać (A). Witchhaven przy swojej dobrze dopracowanej formie ma jednak monotonną treść, co jest zasadniczą wadą gry. Zabawa przestaje być po prostu interesująca. W efekcie gracz ziewając odchodzi od monitora i przysięga sobie, że już tak prędko nie pogra w Witchhaven. No, chyba, że będzie spragniony doznań estetycznych.

"Witchaven to kilometry tajemniczych lochów oraz setki odrażających stworów. Twoim jedynym przyjacielem jest miecz."



NIGDY NIE BĘDZIESZ PEWIEN KOGO NAPOTKASZ NA SWOJEJ DRODZE.



TOMMY FINGER

Witchaven

INTRACORP

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486DX2, 8 MB RAM, VGA, CD ROM!

Cena

146,40 zł

Któż dziś pamięta czasy, gdy gry pisane były w trybie tekstowym. Komu śniły się wówczas szaleństwa wirtualnej rzeczywistości, interaktywna rozrywka, multimedialna kanonada bodźców sensorycznych? Szczytem marzeń wydawały się gry wydające jakiekolwiek odgłosy, w których można by czymkolwiek na ekranie płynnie poruszać, o grafice dającej mgliste wyobrażenie o kształtach przedmiotów.

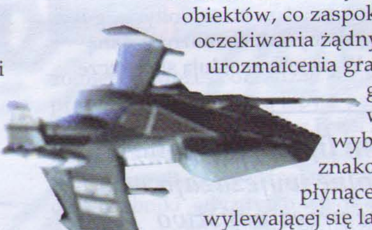
Rozwój nowej gałęzi rozrywki przybrał jednak charakter lawinowy, doprowadzając do powstania takich produktów jak kolejna wersja gry DESCENT. Zapewne pamiętacie część pierwszą. Niezwykłe przygody statku kosmicznego w labiryncie niezliczonych korytarzy, w których co krok czyha wróg. Gra stała się kamieniem milowym, na drodze ewolucji programów spod znaku virtual

TECHNOLOGIE RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ WCHODZĄ JUŻ DO GIER KOMPUTEROWYCH. "DESCENT 2" POTRAFI OBSŁUGIWAĆ HEŁM VR "FX-1".

Opadanie

reality. Descent zaprezentował inne spojrzenie na system „Doom-owego" grania. W grze możemy obracać się w dowolnej płaszczyźnie. Lecąc korytarzami wznoszącymi się w różnych kierunkach odnosimy wrażenie niezwykłego realizmu. Wszystkie atuty części pierwszej zostały zachowane także w DESCENT 2. Autorzy, trzeba im to przyznać, z jeszcze większym pietyzmem zadbali o oddanie wrażenia lotu w przestrzeni trójwymiarowej. Obserwowałem liczne przypadki osobników, którzy na zmianę kierunku ruchu reagowali całym ciałem, przez co omal nie pospadali z krzeseł. Ciekawą innowacją w stosunku do pierwszej części jest to, że korytarze nie łączą się wyłącznie pod kątem prostym. Zdarzają się poskręcane i wijące w różnych kierunkach tunele, w których z trudem możemy dostrzec światełko. Pomieszczenia pełne są różnego rodzaju zakamarków, wąwozów, bloków itp. Autorzy dodali 30 nowych poziomów, 10 świeżutkich, pachnących nowością rodzajów broni oraz 30 nowych wrogich obiektów, co zaspokoi na pewno oczekiwania żądnych urozmaicenia graczy. Efekty graficzne w postaci wybuchów, znakomitego tła, płynącej wody, wylewającej się lawy, błyskających świateł itd. znakomicie współgrają z całością. W sumie otrzymujemy sporo nowych elementów. Na koniec wspomnę jeszcze tylko o małym minusiku. Być może jest to subiektywne odczucie, ale grając z użyciem klawiatury bardzo trudno jest zapanować nad całością poczynań naszego statku. Jednoczesna kontrola lotu oraz celowanie i strzelanie może nastręczać trochę kłopotów. Rozwiązaniem może być gra w dwie osoby, najlepiej koedukacyjna (łączenie przyjemnego z jeszcze przyjemniejszym), lub korzystanie z urządzeń innych niż nasze nieszczęsne siedem klawiszy. Zresztą, dla prawdziwego gracza nie ma rzeczy trudnych. Kilka treningów i już żaden wrogi statek kosmiczny nie sprawi Wam kłopotów.

FISHER



Descent 2

INTERPLAY

Dystrybutor

CD PROJEKT

☎ (022) 250703, 258202

Minimalna konfiguracja

386 DX / 40, 8 MB RAM, SVGA, SB

Cena

☎

Płonie ognisko w lesie

Avalon wypuścił kolejną opowieść mocno osadzoną w polskiej rzeczywistości i związaną z naszym sposobem patrzenia na świat. Po Sołtysie, którego akcja dzieje się niewątpliwie na polskiej wsi, a w drodze do rewelacyjnego A. D.2044, komputerowej adaptacji cieszącej się w naszym kraju powodzeniem Seksmisji Machulskiego, wchodzimy w świat biwaków i obozów harcerskich. I chociaż Lolo, bohater gry to właściwie skaut, to jednak klimat „dziecięcych imprez mundurowych" okresu późnego Gierka pozostał.

Taki jest początek i jednocześnie główny wątek gry Skaut Kwatermaster. Mamy za zadanie uwolnić druhnę i doprowadzić do romantycznego finału: spaceru w blasku księżyca. Akcja dzieje się w typowym środowisku wiejskim. Zarówno wątek jak i sposób sterowania decydują o tym, że Skaut Kwatermaster to pełnowartościowa przygodówka. Gra składa się z grupy plansz. Lola prowadzimy myszką. Myszką decydujemy też jego zachowaniu. Na Planie wybieramy miejsce, do którego się udajemy, na planszy klikamy obszar, do którego Lolo idzie, w końcu zbieramy różne przydatne przedmioty. Odpowiednie teksty pojawiające się na ekranie pozwalają nam śledzić wątki. Jak w typowej przygodówce mamy do dyspozycji odpowiedni panel sterowania, gdzie wybieramy, co nasz bohater ma robić: Otwórz, Zobacz, Mów, Zamknij, Działaj, Weź. Dzięki tym komendom sterowanie jest łatwiejsze niż w Sołtysie, gdzie musieliśmy się domyślać, co można z daną rzeczą zrobić. W panelu znajdują się jeszcze miejsca - kieszenie - do „wkładania" poszczególnych przedmiotów. Są tu również małe ikonki: Plan, zarządzanie dźwiękiem i opcje gry. Tak jak w Sołtysie musimy wykonywać dane czynności w określonym porządku i dobrze się orientować. Akcja toczy się wielowymiarowo, co jest jej największym plusem. Jednak nie jest zbyt trudna. Skaut to niezła zabawa. Toczy się w ciekawej (może nie tak barwnej, jak w Sołtysie) scenerii. Naszym poczynaniom towarzyszy miła muzyczka. Całość przygotowana jest starannie: począwszy od obszernej i ładnie wydanej dokumentacji, a skończywszy na mądrze działającym systemie sterowania. Jest to przygodówka na wysokim poziomie. Polskie i dobre.

Oxykort

"Jest przełom lipca i sierpnia, prymusy szkolne wyjeżdżają na fundowane przez państwo wakacje. Druhny i druhowie lądują w przeuroczym Ołoboku Zdrój. Najpierw odbył się wieczorek zapoznawczy i ognisko, które zakończyły się nieoczekiwanie - uwięzieniem Luizy, obozowej piękności, w stojącym na łące czołgu."

Skaut Kwatermaster
L.K. Avalon

Dystrybutor
L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja
386 DX
4 MB RAM, VGA

Cena
36,30 zł

W dzisiejszych czasach trudno o oryginalność. Pomijając inne dziedziny życia, przyjrzyjmy się rynkowi gier komputerowych na którym aż roi się od plagiatów czy chociażby nawiązań do znanych i sprawdzonych pomysłów. Raz na jakiś czas pojawia się ożywczy podmuch świeżości rozrzedzający nieco stęchłą atmosferę, przywracający nadzieję graczy na przeżycie niezapomnianych chwil przed monitorem. Zaczerpnijcie mocno powietrze, bowiem nadchodzą lepsze czasy, na scenie pojawiły się łysiaczki (Baldies).

W najnowszej produkcji firmy Atari Interactive staniecie przed zadaniem kontrolowania populacji przesympatycznych, łysych stworków i zdobyciem wraz z nimi supremacji w otaczającym świecie. Owłosieni czyhają na każde potknięcie, musisz więc być ostrożny. Na początku twój lud nie jest zbyt liczny i nie posiada żadnych środków trwałych. Każdy ludek może pełnić jedną z czterech funkcji: robotnik (Worker) - wykonują głównie zadanie rozrodcze, budowniczy (Builder) - to oni budują chaty,

żołnierz (Soldier) - w chatach produkują amunicję, w polu walczą z wrogiem oraz naukowiec (Scientist) - dokonuje postępu w przemyśle zbrojeniowym.

> *„... i umierał ze śmiechu przyglądając się z pewnej wysokości jak mrowie ludków zajętych swą codzienną egzystencją rozmnaża się, buduje domy, toczy wojny. Nagle tknął go jeden szczegół w wyglądzie obserwowanych istot: wszyscy, jak jeden mąż byli łysi!"*

Możemy zmienić profesję łysiaczka wybierając z paska kontrolnego odpowiednią ikonę postaci, a następnie klikając na jego sylwetce. Najpilniejszą potrzebą jest zapewnienie łysiaczkom dachu nad głową, wybuduj więc chatę (ikona chorągiewki na pasku kontrolnym). Gdy budowa dobiegnie końca pojawi się kształt chaty do której możesz się dostać klikając na nim. W środku znajdują się cztery izby: pokój robotników, pokój budowniczych, pokój naukowców i sala żołnierzy. Możesz obsadzać każdą z sal przenosząc (za pomocą łapy z paska kontrolnego) i upuszczając łysiaczków nad domkiem docelowym. Ważną rzeczą jest by w pokoju robotników znalazły się co najmniej dwa osobniki ,gdyż tylko wtedy dochodzi do przyrostu populacji. Pozostałe izby także warto obsadzić, szczególnie pokój naukowców, w którym możemy odkrywać specjalne rodzaje broni (w okienku ze znakiem zapytania pojawia się ikona reprezentująca broń, nad którą obecnie pracują naukowcy). Sposób wykorzystania osiągnięć technicznych jest następujący: na odkrytym terenie musi się znajdować co najmniej jeden naukowiec; klikamy na ikonie broni znajdującej się u dołu ekranu, po czym umieszczamy ją w wybranym miejscu (najlepiej na terenie przeciwnika); po chwili nadleci naukowiec by dokonać montażu urządzenia, sam przy tym niestety ginąc. W zastawioną w ten sposób pułapkę wpadają przeciwnicy co powoduje zmniejszenie ich liczby. W miarę rozwoju cywilizacyjnego naszej grupy do Twojej dyspozycji oddawane są dodatkowe narzędzia, takie jak: łopata służąca do kopania lub zakopywania kanałów (lewy przycisk myszki - kopanie, prawy zakopywanie) czy skrzydełka umożliwiające skierowanie ludzika w wybrane miejsce drogą powietrzną. Ważnym i pomocnym elementem jest podpowiadacz, pod postacią łysej sylwetki komentującej każdy nasz ruch. Miłośnicy gier strategicznych (z pewnymi oporami jestem skłonny zaliczyć Baldies do takowych) przyzwyczaili się do map. Jest więc i mapa, dostępna za pośrednictwem łatwo rozpoznawalnej ikony. Jest i mnóstwo innych rzeczy, których odkrycie pozostawiam jednak Wam, drodzy czytelnicy.

YANKO

Baldies

ATARI INTERACTIVE

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

386, 4 MB RAM
VGA , Mysz

Cena

☎

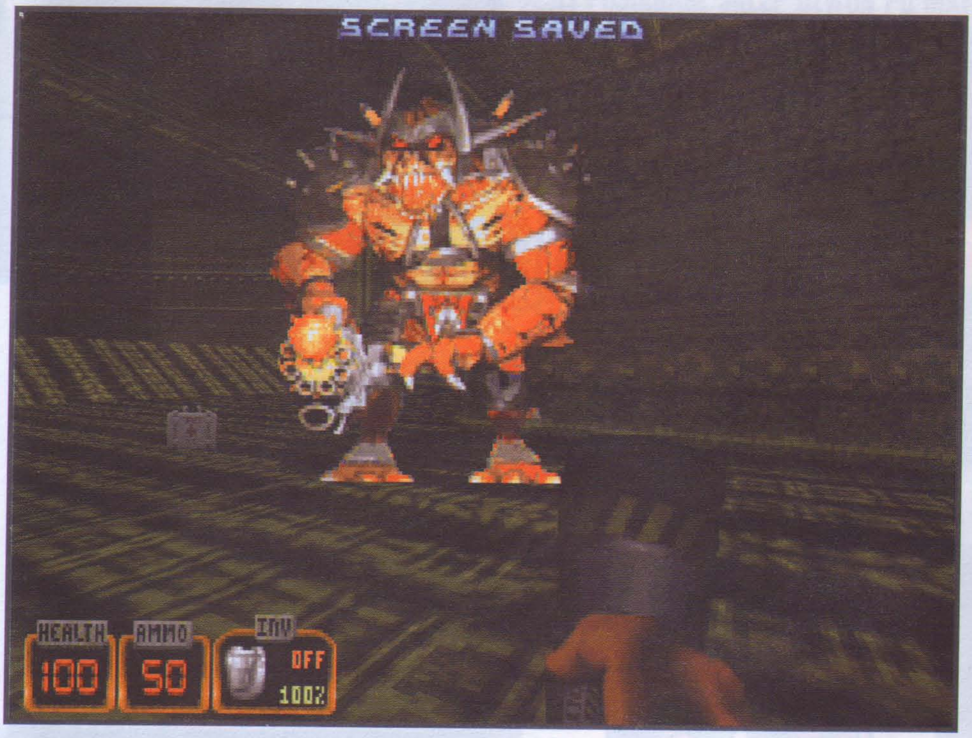
Duke zmarszczył brwi. W jego oczach dostrzegłem ów charakterystyczny błysk jaki zawsze pojawia się przed walką. Wiedziałem, że zwietrzył ofiarę. Mocno ujął w dłoń miotacz plazmowy i sprężystym, kocim krokiem zbliżył się do najbliższego załomu muru, po czym przybrał wyczekującą pozę. Już za chwilę mógł wyryć na kolbie swojej niezawodnej broni kolejną bruzdę.

Czyżby staruszek Doom dobiegł kresu swych dni? Na trójwymiarowym placu boju pojawił się młody, piękny i niezwykle sprawny konkurent - Duke Nukem 3D. Klimat gry jest znacznie bardziej „doomowaty" niż w samym Doomie. Fontanny krwi tryskające

z ciał wrażych nieprzyjaciół, zewsząd dolatujące odgłosy eksplozji, jęki konających, wprowadzą każdego fanatycznego gracza w ekstatyczny stan bliski euforii.

„Ideologia? Zapomnij! Fabuła? Kogo to obchodzi?! Wartości moralne? Chrzań je! Wielkie,ziejące ogniem spluwy? Tak, tak i jeszcze raz tak! „

Do tego możemy korzystać z przebogatego arsenału narzędzi mordu, od lekkich pistoletów aż po wyrzutnie rakiet, a będzie nam to potrzebne zwłaszcza, że po wykończeniu wszystkich przedstawicieli Wrogich Sił możemy zająć się demolowaniem elementów wyposażenia oraz niszczeniem innych wykwitów materii nieożywionej. W takiej sytuacji niezwykle pomocne okazują się wszelkiego typu miny, bomby oraz granaty. Szczególnie zajadłych eksterminatorów z pewnością ucieszy możliwość burzenia ścian, z których zbudowane są budynki. Niezwykłe wrażenie sprawia niepowtarzalna oprawa graficzna gry. Dotychczas nie widziałem obrazu świata 3D stojącego na tak wysokim poziomie jak w Duke Nukem 3D - w tym wypadku możemy naprawdę odnieść wrażenie, że bierzemy udział w interaktywnym filmie, emitowanym na ekranie naszego monitora przez nielegalną stację telewizyjną. Niezwykle realistyczna i niesamowicie płynna animacja trójwymiarowych scen o niespotykanym stopniu szczegółowości, bogato teksturowanych, z zachowaniem reguł perspektywy i zależności przestrzennych, takich jak przesłanianie jednych obiektów innymi oraz wysokiej rozdzielczości (posiadacze dobrych maszyn mogą pokusić się o wyświetlanie obrazu w rozdzielczości nawet 800x600), w pełni zasługuje na miano rzeczywistości wirtualnej. Ogromne słowa uznania należą się grafikom przygotowującym



projekt gry, nie tylko za perfekcję wykonania, którą zachwycałem się w poprzednim zdaniu, ale również za pomysłowość, dowcip i zmysł artystyczny. Sylwetki przeciwników (jedną z nielicznych wad programu jest chyba zbyt mała ich różnorodność), wygląd pomieszczeń i wszystkie elementy scenerii świata Nukem są prawdziwą ucztą dla oczu. W parze z fenomenalną grafiką idzie równie znakomita muzyka, towarzysząca przygodom bohatera oraz realistyczna synteza mowy, dzięki której poznajemy cenne i niezwykle celne komentarze naszego bohatera, dotyczące bieżącej sytuacji oraz zjawisk natury ogólnej. Podczas penetrowania terenu napotykamy mnóstwo miejsc, które możemy odwiedzać (na przykład kino, w którym na nasze życzenie wyświetlony zostanie film) oraz urządzeń, które możemy uruchomić lub wykorzystać w inny sposób(na przykład spłuczka w toalecie, czy włączniki światła), co bardzo uatrakcyjnia rozgrywkę przeplatając masakrę elementami o charakterze logiczno-humorystycznym. W stosunku do innych produktów doomopodobnych, Duke Nukem 3D wyróżnia się zdecydowanie bogatszym i bardziej urozmaiconym scenariuszem. Gra składa się z trzech głównych etapów, podzielonych na wiele misji o bardzo zróżnicowanej tematyce i stopniu trudności. Na przykład, w jednym z pierwszych poziomów, staniemy przed zadaniem przedostania się do wnętrza opanowanej przez obcych łodzi podwodnej i uruchomienia mechanizmów samodestrukcji. Po dokonaniu tej sztuki, kolejny poziom rozpoczniemy ucieczką z zatopionej łodzi. W podobny sposób łączą się ze sobą wszystkie misje, tworząc logicznie się rozwijającą fabułę. Sterowanie ruchami bohatera odbywa się na standardowych zasadach, typowych dla klonów Dooma, w razie wątpliwości użyjcie klawisza F1, który uaktywnia pomoc. W wersji shareware czeka na nas pięć oryginalnych epizodów składających się na pierwszy etap, zaś w wersji komercyjnej aż dwadzieścia osiem, w sumie kilkadziesiąt godzin odlotowej zabawy.

BLUTHUND

CD-ACTION

Duke Nukem 3D

3D REALMS

Dystrybutor

MASTER
☎ (022) 6444816

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

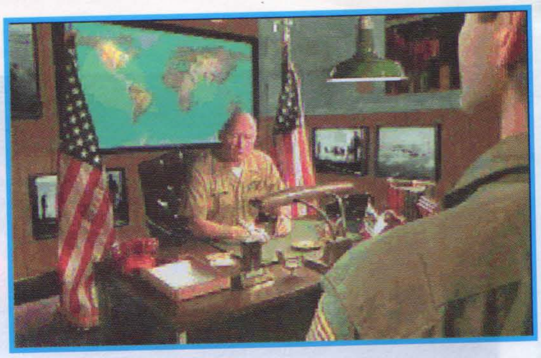
Minimalna konfiguracja

386 DX / 40, 8 MB RAM, SB, GUS

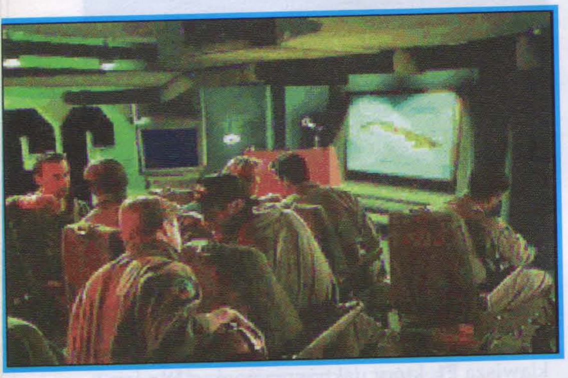
Cena

☎

Większość z nas pamięta zapewne znakomity film Top Gun, opowieść o grupie zdolnych ale niesfornych asów przestrzeni, obfitującą w niesamowite sceny walk powietrznych. Czy twórcy gier komputerowych tacy jak MicroProse pozwoliliby sobie, aby nie zrobić na podstawie tej kasowej produkcji Paramountu gry?

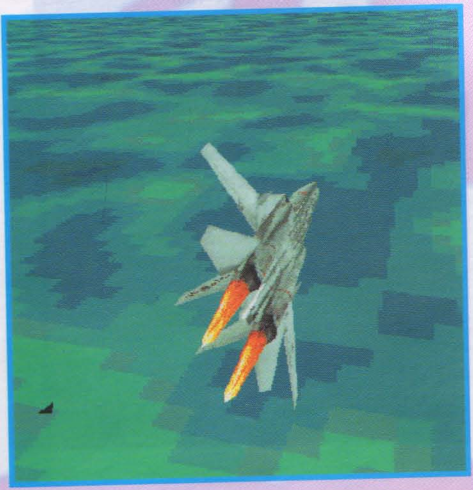


Digitalizowany Maverick



„Obrazkowy Tom Cruise nastawia wszystkie celowniki. Jego F/A -18 obniża już lot. Zbliża się do wyspy. Strefa zagrożenia, radary i rakiety wroga. Namiar, odpalenie. Już po wszystkim. Teraz szybko do bazy..."

Top Gun: Fire at Will, symulacjo-przygodówka, oparta jest na podstawowych wątkach filmu. Występują tu i Maverick i Kelly McGillis, jest szkoła wojowników Top Gun. Całośc dopełnia atmosfera typowej nowoczesnej gry komputerowej z sekwencjami wideo, grafiką trójwymiarową wysokiej rozdzielczości i „działaniami symulacyjnymi". Celem, który obrali sobie autorzy Top Guna, nie było stworzenie super-symulatora lotu. Chcieli oni raczej skonstruować opowieść o ciekawym motywie, wzbogaconą w elementy walki i popisy zręczności gracza. Stąd lot naszym F / A - 18 nie jest tak trudny, jak na przykład w EF2000. W szkole trzeba się uczyć, aby zdobytą wiedzę umieć wykorzystać w przyszłości. Tak więc w Top Gun mamy za zadanie szkolić swoje zdolności, aby zostać orłem i stanąć na wojenne wyzwanie swojej ojczyzny. Nauka przebiega przez kolejne cykle misji, które mamy do wykonania. Podczas odprawy dowiadujemy się o celu lotu i strategii, którą mamy się kierować. W naszym samolocie znajdują się piloci oraz ekipa techniczna (tak, tak te znane wątki z filmu - przyjazna i nieprzyjazna rywalizacja). Do dyspozycji mamy radary, mapy, kontrolki, liczniki, przełączniki. Dostrajając to wszystko musimy bezbłędnie wykonywać poszczególne zadania. Choć „starzy wyjadacze symulacyjnego chleba" grając w Top Gun poczuliby się zapewne znudzeni zbyt łatwą obsługą samolotu, brakiem kombinacji wielowymiarowymi sterami, nawigacją o najwyższym stopniu wtajemniczenia, to również oni powinni zwrócić uwagę na produkt MicroProse. Oferuje ona bowiem to, co stanowi jedno z głównych składników podobnych gier - niesamowitą grafikę, sceny podniebnych akrobacji i złudzenie zatapiania się w chmurach. Mimo że obrazom tym daleko do realizmu znanego z US Navy Fighhters, można i tu nacieszyć oko. Dźwięk również jest na wysokim poziomie. Zatem, jeśli dość masz łamania głowy i palców, przesiądź się ze swojego stresującego odrzutowca i pobaw się w zdobywanie chwały i szlifów prawdziwego pilota razem z Maverickiem.



CZAREK

Top Gun: Fire at Will

Microprose

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66,
8 MB RAM, SVGA

Cena

146,40 zł

JEŚLI POSIADASZ SKLEP DZWOŃ PO MATERIAŁY REKLAMOWE
TAJEMNICZY KUPON NR 2
Z WYCIĘTYM TAJEMNICZYM KUPONEM TANIEJ O 5%
z INTERNETU po POLSKU
PC CENA: 25,00
JUŻ 1100 SPRZEDANYCH KOPII
Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.
TWÓJ WINDOWS 95
PC CENA: 25,00
1000 SPRZEDANYCH KOPII
Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.
TWÓJ WINDOWS 95 II
PC CENA: 25,00
Jeszcze więcej, jeszcze nowszego oprogramowania dla Windows 95. Zmodyfikowany program zarządzający.
DŹWIĘKI i MODUŁY
PIERWSZY POLSKI CD DLA AMIGI
JUŻ
AMIGA CENA: 49,95
Pierwszy polski kompakt dla Amigi. Zawartość to moduły (Protracker, Fred, Future Composer, Octamed) oraz podzielone tematycznie sample.
PC CENA: OEM 25,00 BOX 35,00
edukacyjna kolekcja
Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.
Magia Języka
PC CENA: 25,00
Zestaw programw wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.
AMIGA CD / CDTV / CD32
Scena PL
AMIGA CENA: 49,95
Kolekcja polskich grafik, animacji, muzyki, raytraycingów i oczywiście dem. Ponadto nieosiągalny nigdzie zbiór kr... dyskowych, magazynów najlepsze prace z Intel Outside, GFX Compo Magazynu Amiga.
BEZ DŻOJSTIKA NIE DOTYKAJ
PC CENA: 25,00
Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.
CD ROMx4 185,00
CD ROMx6 295,00
SIMM 4MB 185,00
DYSK CD-R 35,00
CD MAGAZYN nr 2 19,95
oraz ponad 500 innych tytułów dla których dziś miejsca zabrakło
WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT
PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY
POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE
PUZZLE
AMIGA 19.50 zł
TYLKO U NAS TAAK TANIO!
KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 3,5 zł
CHĘTNIE NAWIĄŻEMY KONTAKT Z AUTORAMI PROGRAMÓW PC
KOREPETYTOR z fizyki
1000 ZAGADNIEŃ
PC/AMIGA 19.50 zł
KOREPETYTOR z gramatyki języka polskiego
SZKOŁA PODSTAWOWA
PC/AMIGA 19.50 zł
EXE
SKLEP FIRMOWY:
Dom Handlowy SK, Wrocław, ul. Kuźnicza 10, II p.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA POD ADRESEM:
„EXE", Skrytka pocztowa 163, 53-650 Wrocław 57
telefony:
(071) 34 366 73 w. 16, 55 83 82, 72 40 94
fax: 55 83 82
POLSKIE FONTY
UWAGA! W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ 100 stronicowy katalog fontów
Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.
PC CENA: 55,00
EXE

Warcraft nad Wisłą

Niewiele rzeczy na świecie potrafi tak „pochłonąć” człowieka jak dobra gra strategiczna. Widziałem już wielokrotnie osobników z obłędem w oczach, wpatrujących się w ekran monitora, na którym poruszają się maleńkie sylwetki (wykonujące z pozoru chaotyczne ruchy), nie reagujących na żadne sygnały z zewnątrz, nawet komunikat meteorologiczny. Ba..., sam byłem jednym z nich - czasem walczyłem o dominację nad odległą planetą (Dune II), czasem przenosiłem się w zamierzchłą przeszłość Ziemi (Cyvilization), innym razem dokonywałem eksploracji świata legend (Warcraft).

W każdym z tych światów czułem się nieco wyobcowany, odmienny język, nieznana sceneria, odniesienia kulturowe nie do końca czytelne dla chłopaka znad Odry. Myślałem, że już zawsze będę skazany na towarzystwo stworów z mitologii germańskiej. A jednak tak się nie stało, pojawiła się bowiem gra strategiczna oparta na rodzimej historii i legendach - Polanie. Będąc z natury sceptykiem, pomyślałem: na pewno "kaszana" i pomyliłem się po raz wtóry. Gra nasuwa uzasadnione skojarzenia z Warcraftem, ale wzbogacona została o wiele oryginalnych elementów i przede wszystkim osadzona w tradycji słowiańskiej. Bohater - książę Mirko po powrocie z wojennej wyprawy, zastaje rodzinną wioskę w opłakanym stanie. Bydło wybite, mieszkańcy wybici, mleko wypite, wokół same ruiny i zgliszcza. Zwykły człowiek załamałby ręce i poszukałby mocnej gałęzi aby zawiesić na niej swój nieszczęsny los, jednak nie Mirko, który na czele grupki wiernych wojów postanowił przepędzić wrogów i odbudować świetność osady i całego księstwa. W tym miejscu zaczyna się Twoja misja, polegająca na mądrym i sprawnym zarządzaniu posiadanymi zasobami, czyli:

1. Siłą ludzką - drwale, łucznicy, rycerze, czarownicy i inni. Kierujesz nimi przy pomocy myszki, lewym przyciskiem wybierając delikwenta, zaś prawym wskazując mu cel wędrówki, obiekt ataku lub plac budowy. Każda postać posiada indywidualne cechy i umiejętności, na przykład łucznicy są niezbyt wytrzymali na atak, lecz potrafią razić przeciwnika ze znacznej odległości, zaś drwale oprócz walki potrafią ścinać uschnięte drzewa i stawiać budowle.
2. Krowami - jak wiadomo potrafią one przetwarzać niejadalną trawę w jak najbardziej jadalne mleko, będące podstawą ekonomii Polan.

"Odwieczny bór otacza ze wszech stron ziemie Twe. Posępne zastępy iglastych wartowników od zawsze ochraniały lud Twój od napadów. Ale teraz wszystko się zmieniło. Nieprzebyte leśne ostępy stanowią przeszkodę na Twej drodze. Niech święty ogień oczyści trakt, po którym przejdą woje, niech topory pójdą w ruch, by otworzyć przejście ku przeznaczeniu."

Właśnie mlekiem (musisz zgromadzić odpowiedni zapas tego produktu) będziesz płacił za wybudowanie nowego budynku, wyszkolenie wojownika czy wyhodowanie krowy. Dlatego pierwszą inwestycją powinno być wyhodowanie dwóch krów (w jednej oborze mogą przebywać tylko trzy zwierzęta).

3. Nieruchomościami - w wiosce znajduje się główny budynek z charakterystyczną wieżą, w którym możesz dokonać wyboru budowli do wybudowania, między innymi obór (tutaj hodujesz krowy i zbierasz mleko) i chat (tutaj szkolisz wojów). Pamiętaj, że budynek musi stać w sąsiedztwie drogi (je również budujesz w budynku głównym) oraz, że nie wystarczy rozpocząć budowy - trzeba wysłać do niej przynajmniej jednego drwala.

Ważnym składnikiem rozgrywki jest oczywiście walka. Musisz bronić swojej wioski i swoich krów, lecz także (w niektórych etapach) atakować i zdobywać ziemie sąsiadów. W tym celu musisz szkolić wojowników i opracować dobrą taktykę, zarówno obronną jak i zaczepną. Gra jest bardzo starannie opracowana pod względem graficznym i muzycznym (niezła muzyka w tle, rewelacyjne digitalizowane odgłosy) i mocno

rozbudowana (sześć dyskietek instalacyjnych, wkrótce poszerzona wersja na CD). Mam nadzieję, że znajdzie szerokie grono miłośników, bo naprawdę na to zasługuje, a przede wszystkim Ty zasługujesz na nią.

JANEK

Polanie
USER

Dystrybutor
USER
☎ (012) 668854

Minimalna konfiguracja
386 DX, 4 MB RAM, VGA, Mysz

Cena
49 zł

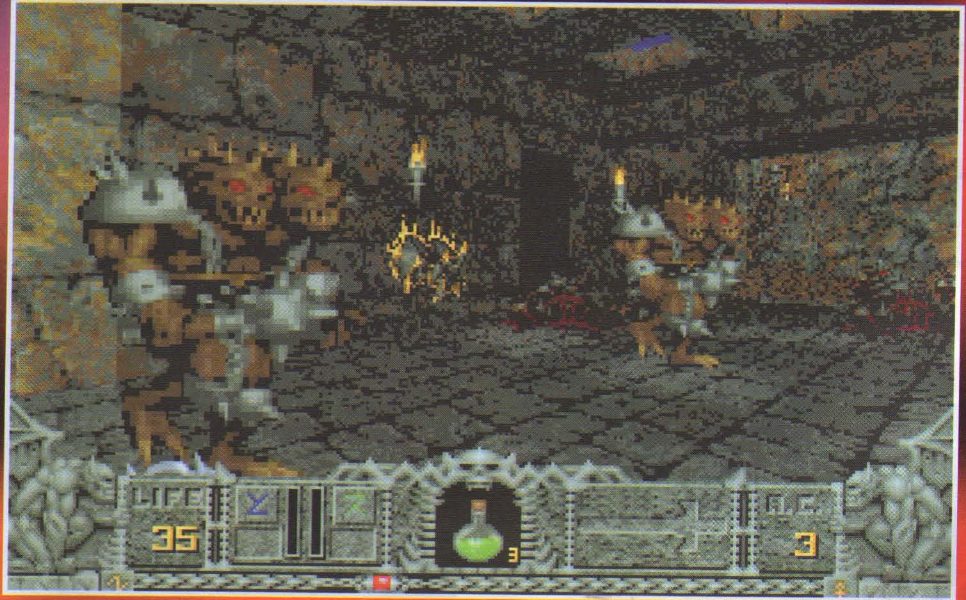
W krainie szaleństwa

Na złocistym horyzoncie zarysowuje się pasmo przeklętych gór. Unoszę się w przestrzeni. Pode mną wzniesiona w mrocznej dolinie budowla szaleńca. Patrzę na dół, na dziedziniec wybiega zakapturzona bestia, wściekła i żądna krwi. Widząc mnie wije się, wie, że mnie nie dostanie. Szeptem wypowiadam słowa zaklęcia i modlitwy wojowników. Już wiem. Podnoszę oczy, widzę Go, rozwiana szata, zatopiona w czeluści, niewidoczna twarz. Mag, sługa Ciemnych Sił. Zbliża się ostateczne rozstrzygnięcie. Era Wodnika, era magii.

Od kilku lat obserwujemy renesans ruchów spirytystycznych, nowych stowarzyszeń i wspólnot nawołujących do duchowego odrodzenia ludzkości. Według zwolenników tych ugrupowań rzeczywistość składa się z wielu wymiarów i poziomów, które istnieją równolegle i przenikają się wzajemnie. Wszystko to jest areną odwiecznej walki sił dobra i zła, ciemności i jasności, materii

i ducha. Człowiek jest wepchnięty w ten wir napięć i energii, stając się główną postacią nieskończonego kosmicznego dramatu. O jego duszę walczy Zło i Dobro. To jest właśnie scenariusz, w który wrzucony zostaje gracz podejmujący rozgrywkę w Hexenie. Po uruchomieniu komputera, mignięciu plansz początkowych, w towarzystwie niesamowitej muzyki wchodzi w świat magii i „nadrzeczywstości". Rozpoczyna podróż przez krainę mistycznych doznań i nieskończonej walki, w której złuda zlewa się z realnością. Nie bez powodu mój tekst o Hexenie rozpocząłem w taki sposób. Wystartujcie go, a przekonacie się jak bardzo głęboko wchodzi się w świat skonstruowany, zakodowany i rozkodowany przez iD i Raven. Twórcom gry właśnie o to chodziło. Trafili w dziesiątkę, osiągnęli sukces. Hexen to zwieńczenie pewnego etapu w budowaniu gier komputerowych, nie tylko tych „doomopodobnych". Spełnienie osiągają w nim wątki znane z wielu produktów wielu firm. Dlatego najlepszym jego określeniem jest „action RPG". I rzeczywiście, w znakomity sposób łączy elementy mordowaniny 3D z grą przygodową. Powiedziałbym tak: Hexen jest w pewnym sensie najbliższy Witchavenowi czy Stonekeep. Każdy z elementów tradycyjnych gier jest tu wzbogacony i urozmaicony. Grę rozpoczynamy od wyboru postaci, którą mamy grać: Wojownik, Mag, Kleryk. Każda z nich dysponuje osobnymi, specyficznymi cechami - od możliwości walki naprawdę twardą pięścią po spryt i zdolność „skradania się". Sama akcja nie wnosi nic nowego - walczymy z różnymi stworami przy pomocy różnego rodzaju broni, czarów i urządzeń typu hereticopodobne „Skrzydła Gniewu". Oczywiście świat możemy oglądać obracając głowę w różnych kierunkach. Zbieramy broń, uzbrojenie, skarby, przeróżnej maści przedmioty oraz wykorzystujemy je tak jak w Doomie i Hereticu (wyszczególnienie obiektów wraz z ich funkcjami zawiera instrukcja „w środku" gry - wywołaj ją po naciśnięciu Esc i wybraniu options). Co jest najważniejsze to konstrukcja wątku gry. Nie jest on linearny, to znaczy, aby przebyć dany poziom, czy choćby wykonać odpowiedni krok, nie wystarczy nacisnąć gdzieś A, a potem B, po drodze jest bowiem pełno A1, A2 itd zapętlających się często z B tak, że koniec jest początkiem. Brzmi to dziwnie? Bo takie jest - niepokojące i zdumiewające. Hexen zasługuje właściwie tylko na pochwały. Dokonał on znacznych przewartościowań w naszym patrzeniu na gry komputerowe w ogóle, a te „doomowate" w szczególności. Dopracowane zostały zarówno elementy techniczne (idealne wręcz zasady kodowania trójwymiarowego otoczenia i ruchu), jak i estetyczne - cudowny dźwięk czy niesamowite twory architektoniczne. Gra się znakomicie. Pogrąża bezgranicznie. Totalny mistycyzm, totalna magia.

OXYKORT



Hexen
ID SOFTWARE

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (022) 250703, fax 6123906

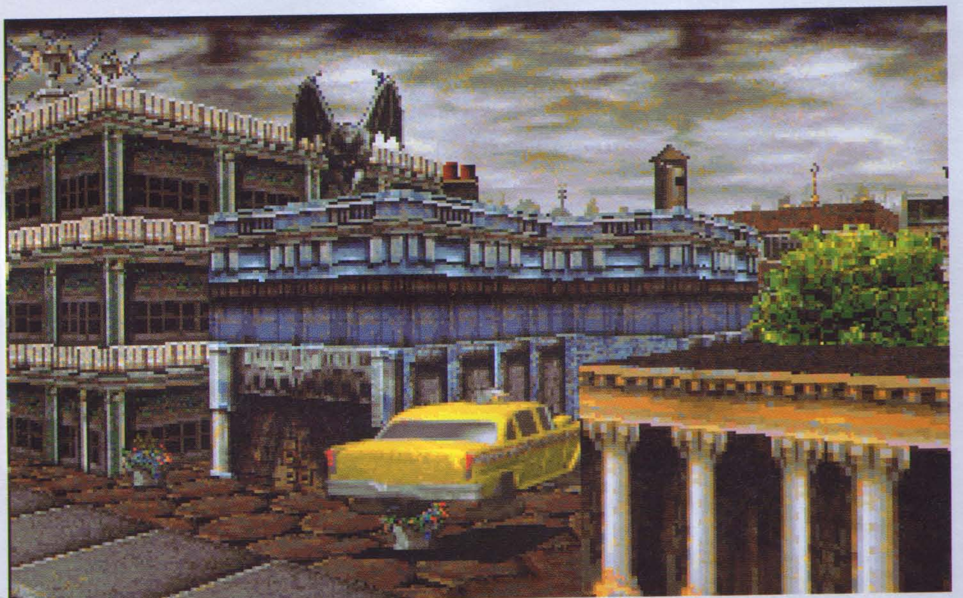
Minimalna konfiguracja
486 DX / 33, 8 MB RAM, 21 MB HDD, SB

Cena
189 zł

Autostrada do piekła

Wielkie metropolie, rządy skorumpowanych psychopatów i gangi bezlitosnych morderców, miasta-więzienie, beznajdziejna walka rebeliantów. Ile to już „Mad Maxów", „Ucieczek z Nowego Yorku", „Demolek" i innych filmów z różnymi Shwarzeneggerami, Stalone'ami powstało w oparciu o podobne wątki? Produkcjom hollywoodu dorównują coraz częściej twórcy gier komputerowych. W efekcie otrzymujemy dzieła, które wykorzystując tradycyjne wątki z przygodówek, platformówek, symulacji i strzelanin, wzbogacają je o powyższe elementy.

Ciekawym przykładem takiej udanej mieszanki wybuchowej była przed paru laty krwawa Quarantine, opowiadająca o mieście szaleńców wykorzystując rzeczywistość z Dooma i z symulacji wyścigów samochodowych. Jak pamiętamy, wcielaliśmy się tam w postać kierowcy taksówki, Drake'a Edgewater'a, który przy pomocy niesamowitego pojazdu (wyposażonemu w tarcze ochronne i uzbrojonemu w karabin maszynowy) likwidował bezprawie miażdżąc samochody przestępców i rozcierając ich na pył na masce taksówki (tradycyjna wycieraczka najczęściej była wykorzystywana do ścierania z szyby krwi). Road Warrior to ciąg dalszy przygód Drake. Po ucieczce z więzienia kontynuuje on walkę jako członek ruchu oporu z siłami potężnego Omnicorp, korporacji rządzonej przez szaleńców - faszystów. Grę rozpoczyna masywne, szczegółowe intro utrzymane w konwencji kreskówki typu Batman lub reklama sieci sklepów Makro Cash and Carry (motyw rysunkowy obecny jest również w dalszej części gry - przeplata poszczególne poziomy). pomocy Ctrl. i spacji. Mamy więc miotacze ognia, wyrzutnie bomb, karabiny maszynowe. Kolejne „narzędzia śmierci" jak i amunicję do nich zdobywa się po przejściu kolejnych etapów (tzw. zakupy za pieniądze zarobione na przewozie pasażerów znane z Quarantine).



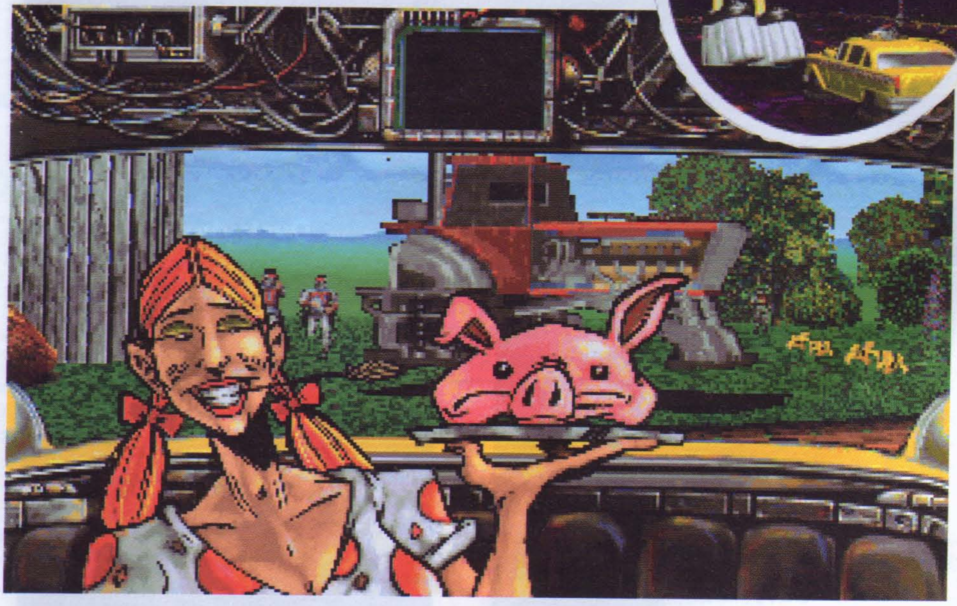
W DZIEŃ SPOKÓJ, NOCĄ MIASTO ZAMIENIA SIĘ W MIEJSCE KRWAWYCH PORACHUNKÓW.

Akcja polega na odbywaniu szaleńczych, morderczych, krwawych wyścigów i masakr. Jeździmy i mordujemy w różnej scenerii: futurystyczne miasto, pustynia, tor wyścigowy. Poruszamy się wśród wielu szczegółów - począwszy od wymyślnych samochodów wrogów, a skończywszy na tłumach Bogu ducha winnych ludzi. Samochód prowadzimy jak w klasycznej symulacji - kursorami. Do dyspozycji mamy możliwość oglądania gry z wielu „kamer" - „punkty widzenia" wybiera się klawiszami od F1 do F4. Nadzwyczajna jest możliwość strzelania i używania różnych urządzeń (np. stalowych dzid umieszczonych na przedniej masce). Wybieramy je klawiszem Alt., a robimy użytek przy

Ekran gry to widok trasy wraz z szeregiem poręcznych wyświetlaczy na górze - mapa, itp (na które jednak nie ma czasu patrzeć). Mamy do dyspozycji całą masę wymyślnych misji. Pokonujemy je mając z trzy „życia" w zanadrzu. Tutaj pojawia się największy problem gry. Jest ona piekielnie trudna. Prawie niemożliwe jest więc bezkolizyjne prowadzenie samochodu. Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza „gaz" (fire lub strzałka „do góry" na klawiaturze) doprowadza w kilka sekund do demolki najbliższego otoczenia i naszego pojazdu. Radzę spróbować np. „pukania" tylko w klawisz, co może jest denerwujące ale do

FOTOGRAFIA Z RODZINNEGO ALBUMU.

„Autostradą do piekła. Nucenie tego przeboju AC/DC jest tutaj jak najbardziej na miejscu. Piekło jest wszędzie, a ty ze swoją uzbrojoną taksówką naraziłeś mu się najbardziej."



WEEKEND NA ŁONIE NATURY.

momentu nabrania wprawy w kierowaniu - niezbędne. Co można powiedzieć w podsumowaniu? Gra skutecznie i w udany sposób wykorzystuje pomysł z pierwszej części Quarantine. Wzbogacona została o grafikę w wysokiej rozdzielczości (grać można też i w trybie 320 x 200). Również pojazdy są nowe i ładniejsze. „Otoczenie" i sceneria są ekstra - można się czepiać niezbyt starannego opracowania 3D, ale wrażenie robi to, że w zasięgu oka zawsze coś się dzieje (np. plansze reklamowe z filmikami). Specjalnie skomponowana dla gry muzyka wprowadza w nastrój. Słowem - emocji do oporu i dla zwolenników Dooma i dla „wyznawców" symulacji typu The Need for Speed.

CZAREK GADOMSKI

Road Warrior Quarantine 2

GAMETEK

Dystrybutor

LICOMP
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

386 DX / 33, 8 MB RAM, CD-ROM, VGA (VESA)

Cena

109,80 zł

Powrót A-10

Sierra była jednym z prekursorów nowoczesnych symulatorów lotu na PC-ty. Wszyscy miłośnicy powietrznych pojedynków pamiętają chociażby takie tytuły jak Red Baron, seria Aces czy A-10 Tank Killer. Od kilku lat nie słychać jednak o nowych symulatorach spod znaku Sierry. Czyżby programistom z tej zasłużonej dla rynku gier komputerowych firmy zabrakło pomysłów? A może w sekretnych laboratoriach przygotowywana jest nowa Wunderwaffe?

Już jest! Nazywa się Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2 i odpowiada normom narzuconym przez współczesne produkty tego typu. Programiści Sierry zawsze stawiali sobie za cel tworzenie gier obdarzonych dużą „grywalnością". Także i tym razem posłużyli się sprawdzoną receptą: dobra fabuła+efektowny wygląd+wspaniale brzmiący dźwięk+wartka akcja=hit. Przeanalizujmy po kolei wszystkie składniki przepisu tak, by każdy z Was mógł ocenić czego można się po Silent Thunder spodziewać.Pod koniec 1996 roku siły powietrzne USA pozbywają się wszystkich maszyn typu A-10. W ich miejsce pojawiają się nowe, owiane tajemnicą samoloty Silent Thunder przeznaczone do indywidualnych akcji bojowych w odległych punktach globu. Spośród najlepszych pilotów wybrano Ciebie - Jacka Haggarta. Licząc tylko na własne siły oraz najnowocześniejsze wyposażenie maszyny musisz wykonać szereg niebezpiecznych misji w różnych zakątkach świata.W celu zapewnienia efektownej oprawy wizualnej Sierra posłużyła się stworzoną przez siebie technologią 3Space. Dzięki temu możemy podziwiać fotorealistyczne teksturowane mapy terenu, elegancko wymodelowane sylwetki obiektów a przede wszystkim wspaniałe efekty związane z poruszaniem się w trójwymiarowej przestrzeni. Wysoka jakość grafiki narzuca spore wymagania sprzętowe. Naprawdę wspaniale prezentuje się program na komputerze klasy Pentium 100 MHz. Na takiej maszynie płynność i szybkość animacji przywodzi na myśl raczej film video niż komputerowy symulator lotu.

„Czy warto było czekać na nowy symulator Sierry? Wszystko wskazuje na to, że tak."

Niezwykłe wrażenie sprawia ogromna dbałość o szczegóły przedstawianego świata, za przykład niech posłuży kurz widoczny na drogach czy turbulencje powietrza wokół szczytów gór i pagórków. Oprawa dźwiękowa także nie budzi zastrzeżeń. W tle słyszymy fajną rockową muzykę, od czasu do czasu przeplataną wysokiej jakości digitalizowaną mową i efektami specjalnymi. Rozgrywka toczy się na trzech obszarach: w Kolumbii, Północnej Korei oraz na Środkowym Wschodzie. Każda kampania podzielona jest na osiem różnorodnych powiązanych ze sobą misji. Jeżeli nie wykonasz jednej z misji będzie Ci trudniej wykonać kolejne. Gdy zaprzepaścisz ich zbyt wiele jedynym wyjściem okaże się restart całej kampanii. Istnieje także możliwość rozgrywania poszczególnych misji oddzielnie lub wybrania misji treningowej. Przed każdą akcją możemy dozbrajać nasz samolot wzbogacając siłę rażenia broni pokładowej oraz inne systemy maszyny. Moim zdaniem gra jest niezła (może nie rewolucyjna) a poziom oprawy audiowizualnej bardzo wysoki - dlatego wszyscy miłośnicy podniebnych walk powinni ją przynajmniej zobaczyć.

KAROL MŁOT

SAMOLOT SPADA, MIKE WYSKOCZYŁ, NA CO JA CZEKAM!

Silent Thunder A-10

SIERRA / DYNAMIX

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768

Minimalna konfiguracja

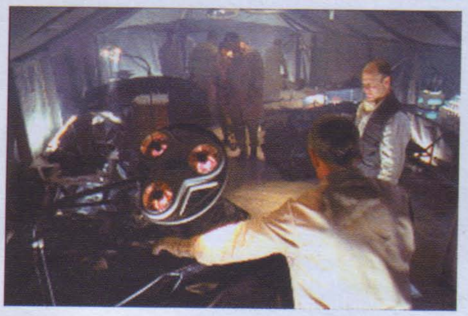
486DX / 66, 8 MB RAM, WINDOWS 95

Cena

134 zł

Cena wolności

Niech moc będzie z Wami. Tym pozdrowieniem witam wszystkich weteranów wojen gwiezdnych z przebrzydłymi kociakami Kilrathi (chyba wszyscy gracze słynnego Wing Commandera III wiedzą o co chodzi). Kilrathi po sromotnej klęsce siedzą cichutko jak myszy pod miotłą, ale pojawia się nowe zagrożenie - ataki niewidzialnych i potężnie uzbrojonych myśliwców pilotowanych przez bezlitosne kreatury. Nikt nie wie kto to, gdzie jest, i skąd przybywa.



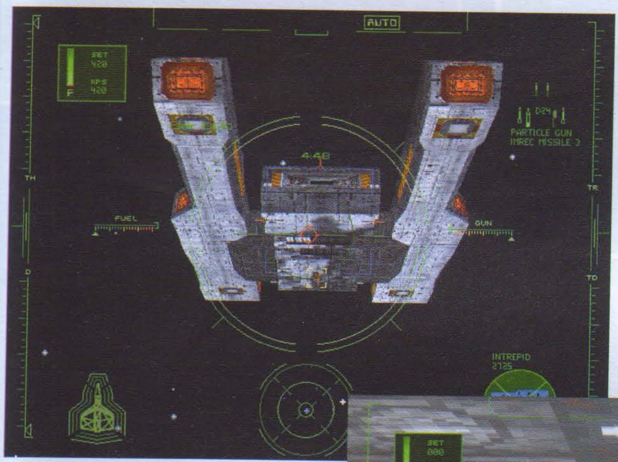
Międzygalaktyczna Liga Narodów po wysłuchaniu przemówienia Admirała (Malcolm McDowell) postanowiła zniszczyć piratów uderzeniem swojej gwiezdnej floty. Cel ataku to oddziały rebeliantów, którzy nie chcieli podporządkować się polityce Ligi i uznani zostali za sprawców brutalnych napadów na konwoje. Heart of Tiger -tak nazywano weterana wojen z Kilrathi. Głównego bohatera gry Marka Hamilla - spotykamy go w zapyziałej knajpie, gdzie zbierają się szumowiny z całej galaktyki. Nie najlepiej wygląda ten były as myśliwców, trapiony brakiem gotówki i równie trudnym do zniesienia kacem. Nowa kampania wojenna Ligi to szansa na poprawę losu oraz szlify generalskie.

Tak mniej więcej rozpoczyna się akcja WC IV. Gra będzie dużą gratką dla miłośników gwiezdnych wojen,kosmicznych kampanii oraz zapierających dech w piersiach pojedynków między kwiatem lotnictwa Ligi, a zdesperowanymi rebeliantami. Dodatkową atrakcją programu są znakomicie zrobione filmowe przerywniki, podczas których nasz wybór odpowiedniej opcji dialogowej warunkuje dalszy rozwój akcji gry. Tych wyborów trzeba będzie dokonać wielu i wierzcie mi, nie zawsze traficie w odpowiedni wariant. Gra nie zakończy się momentalnie, ale Wasza decyzja może ją znacznie skrócić. WC IV będzie od Was wymagać nie tylko umiejętności w pilotowaniu statków kosmicznych. Należy wykazać się talentem dowódcy, psychologa, taktyka i biada temu kto popełni błąd, Wing Commander IV jest produktem na

„Nigdy w dotychczasowej historii ludzkość nie zawdzięczała tak wiele tak nielicznym."
Winston Churcill.

najwyższym poziomie pod wieloma względami. Znakomite efekty graficzne w automatycznie zmieniających się trybach VGA/SVGA, w pełni profesjonalne filmy (jak wieść niesie kręcono je na taśmie 35 mm, a więc stosowanej przy produkcjach kinowych), znakomite sceny z walk, genialnie wręcz dopracowane kształty statków kosmicznych(mój faworyt to Dragon). Można się jeszcze długo rozpisywać na temat walorów tej gry, ale najlepiej po prostu ją kupić i na własne oczy zobaczyć. Cena 189 zł za 6 krążków znakomitej rozrywki i emocji, nie jest chyba wygórowana.

Tomek Szymański



KOLEJNY DZIEŃ, KOLEJNA MISJA ... TYLKO DLACZEGO MÓJ AUTOPILOT MA CZERWONE PODWIĄZKI?

WING COMMANDER 4

ORIGIN\ELECTRONIC ARTS

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486DX/33, 8 MB RAM, MYSZ, CD ROM

Cena

189,00 zł

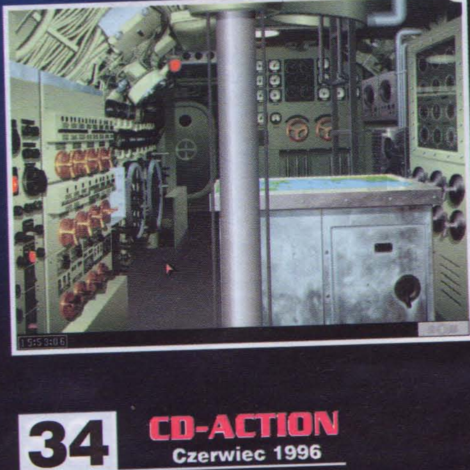
Żelazne trumny

Tak pogardliwie wyrażano się o okrętach podwodnych z okresu II Wojny Światowej, śmierć w ich kadłubach poniosło ponad 40000 marynarzy.

Słoneczny poranek zapowiadał bardzo przyjemny dzień. I taki byłby w istocie gdyby nie pewien drobny szczegół. Trwała właśnie druga wojna światowa i znajdowałeś się gdzieś nieopodal wybrzeży Japonii - w samotnej amerykańskiej łodzi podwodnej. Taka mieszanka nie mogła wróżyć nic dobrego. Najgorsze przypuszczenia potwierdziła bynajmniej nie ostrzegawcza salwa ze zbliżającego się okrętu japońskiego. Kolejna salwa okazała się dużo celniejsza...

Gra jest naprawdę niesamowita. Szczególną estymą będą ją zapewne darzyć ludzie szukający w symulacjach trzech rzeczy: realizmu, Realizmu i REALIZMU. Znajdą go tam w dużych ilościach. Jesteśmy otoczeni dziesiątkami czujników, dźwigien i wskaźników. Na początku ciężko jest się w tym wszystkim połapać, ale sądzę, że weterani wojenni odnajdą wszystkie niezbędne elementy bez problemu. Interfejs został zrobiony w dużym stopniu intuicyjnie. Jeśli pominąć niezrozumiały dla mnie bełkot techniczny wszystko inne okazało się dziecinnie proste do opanowania. Ekrany obrazujące kolejne sfery działania: od map po wyrzutnie torped są bardzo logicznie wkomponowane w całość. Dla ułatwienia niektóre funkcje zostały zdublowane na kilku ekranach, dzięki temu wiele czynności wykonać możemy za jednym zamachem. Na duże uznanie zasługuje poziom grafiki Silent Hunter. Całość została zrobiona w bardzo elegancki sposób w wysokiej rozdzielczości SVGA. Dzięki temu ekrany są czytelne i zrozumiałe.

Po wysunięciu peryskopu można się naocznie przekonać jak z bliska wygląda japoński krążownik. Poza tym widzimy falujące morze, chmury, słońce i wybrzeża Japonii. Wpływa to znacząco na odbiór bodźców wizualnych przez gracza, ma on wrażenie, że TO się dzieje naprawdę. Aby uniknąć szybkiego-na-dno-zejścia proponuję małą wycieczkę po łodzi podwodnej. Na początek nacieszmy oczy widokiem japońskiego nieba. Znajdujemy się w centrum dowodzenia łodzią. Odszukaj na ekranie polecenie Periscope Up. Spowodujesz tym samym wysunięcie peryskopu. Spróbuj pokręcić peryskopem a na pewno dostrzeżesz kilka jednostek japońskich. Prawda jak ładnie wyglądają w 640*480. Teraz udaj się do swojej kajuty - Captain's Cabin. Jeśli jesteś początkującym kapitanem to z pewnością ucieszy cię fakt, że w kabinie znajdziesz książkę zawierającą zdjęcia i charakterystyki okrętów nieprzyjaciela (ship id). Porównując to, co widziałeś przez peryskop ze zdjęciami z książki możesz rozpoznać japońskie jednostki.



> *„Cóż, choć to zabrzmi ironicznie walka o pokój na świecie zaczęła się w twoim własnym domu. Dzięki tej symulacji poczuć się możesz kimś naprawdę wyjątkowym. Super grafika i realizm walk morskich zamienią najbliższe kilkanaście nocy w Ciche Polowanie."*

Byle szybko, bo jeśli ty je namierzyłeś to one zapewne zrobiły już to samo. Przy okazji możesz sprawdzić jaką mamy datę (calendar) i co się już wydarzyło (log book). Wyjdź do kabiny głównej. Obok peryskopu będą rozłożone mapy (Charts). Zostały one zrobione z dużą dokładnością (aby zobaczyć bardzo pomysłowy patent naciśnij ikonę szkła powiększającego). Wiesz już kim jesteś, kiedy, gdzie i kto jest twoim wrogiem. Jak mówi Bruce Willis w takiej sytuacji „wrong man, in a wrong place, at the wrong time". Trafna uwaga. Może okręty japońskie to tylko fatamorgana? Wprawdzie nikt nie słyszał o takim zjawisku na oceanie, ale też nikt nie udowodnił, że ono nie istnieje. Udaj się więc do wskaźników radaru by potwierdzić swoje przypuszczenia. Odnajdziesz je na ekranie głównym. Niestety również one wykryją nieprzyjaciela, co gorsze w większej ilości niż to było widać przez peryskop. Wyjdź na mostek (Bridge). Roztacza się stamtąd

pełnoekranowy widok na ocean. Japończycy nie śpią o czym świadczy kilka na powierzchni wody (kolejny punkty za realistyczne efekty pirotechniczne). Z mostka możesz wydać załodze polecenia zmiany kursu, lub wystrzelenia w kierunku nieprzyjaciela torped. Doradzam jedno i drugie.

MGR INŻ. RAMBO

Silent Hunter
SALES CURVE INTERACTIVE

Dystrybutor
Digital Multimedia Group
☎ (022) 6208299, 240314

Minimalna konfiguracja
486 DX /66, 8 MB RAM, mysz, SVGA 1 MB

Cena
165 zł

Czarny sport

W ciągu kilku ostatnich lat żużel lub jak mówią w Anglii speedway, przeżywa w naszym kraju prawdziwy renesans. Z każdym dniem rośnie rzeszta zwolenników tej dyscypliny sportu, a na mecze ligowe często brakuje biletów w kasach! Efektowne pojedynki na torze to najbardziej widowiskowa część tego sportu; na torach nie zobaczymy jednak wielu osób odpowiedzialnych za przygotowanie owych widowisk.

Tak jak rośnie popularność wyścigów żużlowych w Polsce, wśród graczy coraz większym powodzeniem cieszą się gry menedżerskie. Ulubioną dyscypliną sportową twórców tego typu programów była piłka nożna, obecnie w kręgu zainteresowań pojawił się także speedway. Dzięki firmie Techland - producentowi Speedway Manager - możemy wcielić się w postać kierownika zespołu żużlowego, przed którym stoi zadanie zdobycia wraz z zespołem tytułu mistrza

„SPEEDWAY MANAGER '96 to prawdopodobnie pierwszy w pełni profesjonalny manager żużlowy jaki powstał w Polsce dla komputerów osobistych."

Polski. Gra bardzo dobrze oddaje klimat rodzimych rozgrywek ligowych przenosząc do pamięci komputera nie tylko zasady prowadzenia tychże rozgrywek, lecz także rzeczywiste nazwy drużyn i nazwiska poszczególnych zawodników (także ich wizerunki), migawki z wyścigów oraz tym podobne szczegóły składające się na barwną otoczkę zawodów. O realizmie gry niech świadczy fakt uwzględnienia w programie

pełnych (wraz z zawodnikami rezerwowymi) składów wszystkich drużyn ekstraklasy sezonu '96. Równie rzetelnie potraktowano symulację pracy menedżera drużyny, wyposażając program w szeroką gamę opcji związanych z jego działalnością. Możemy ustalać ceny biletów na mecze, wysokość kwoty przeznaczonej na kampanię reklamową w mediach, zaś wpływy otrzymane ze sprzedaży biletów zainwestować w treningi techniczne i siłowe zawodników oraz zakup lub remont maszyn. Poczynione inwestycje procentują podczas zawodów - oczywistą rzeczą jest, że punkty mogą zdobywać jedynie dobrze wyszkoleni i jeżdżący na dobrym sprzęcie żużlowcy. Pamiętaj jednak, żużel jest sportem drużynowym i warto mieć w zespole gwiazdę lecz pozostali zawodnicy także powinni reprezentować wysoki poziom, włącznie z młodzikami (w każdym meczu musisz wystawić przynajmniej jednego zawodnika z grupy młodzieżowej).
W związku z tym nie najlepszą taktyką jest inwestowanie tylko w jednego lub dwóch zawodników i zaniedbywanie pozostałych. Podczas zawodów można dokonywać w składach wystawionych do poszczególnych biegów zmian zwykłych lub taktycznych;

warto o tej możliwości pamiętać i skrzętnie ją wykorzystywać, szczególnie w momentach przełomowych. Wkrótce przekonacie się, że nie jest to wcale lekki kawałek chleba - żeby doprowadzić swój klub do finału będziecie musieli się nieźle nagimnastykować (głównie chodzi o gimnastykę umysłu), ponieważ przeciwnicy (symulowani przez komputer) również nie są w ciemię bici. Kiedy znudzi się Wam gra przeciwko maszynie spróbujcie zagrać z kolegami (w grze może brać udział od jednej do czterech osób) a wrażenia będą jeszcze bardziej niesamowite. Plusem jest znakomita oprawa audiowizualna,

poszczególne biegi przeplatane są efektownymi digitalizowanymi animacjami zaś z głośników cały czas dobiegają interesujące efekty dźwiękowe.

KAROL MŁOT

Speedway Manager'96

TECGHLAND

Dystrybutor

Techland
☎ (064) 347-813,
fax (064) 347-813

Minimalna konfiguracja

386 SX, VGA,
4 MB RAM, MYSZ

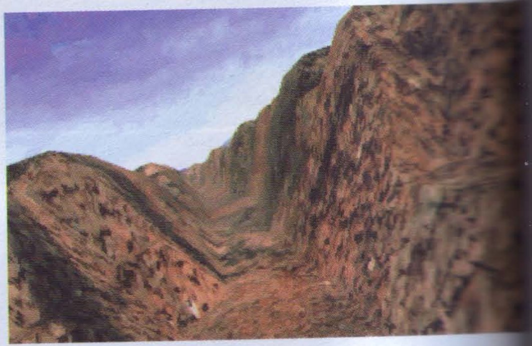
Cena

36,00 zł

Virtualny kokpit

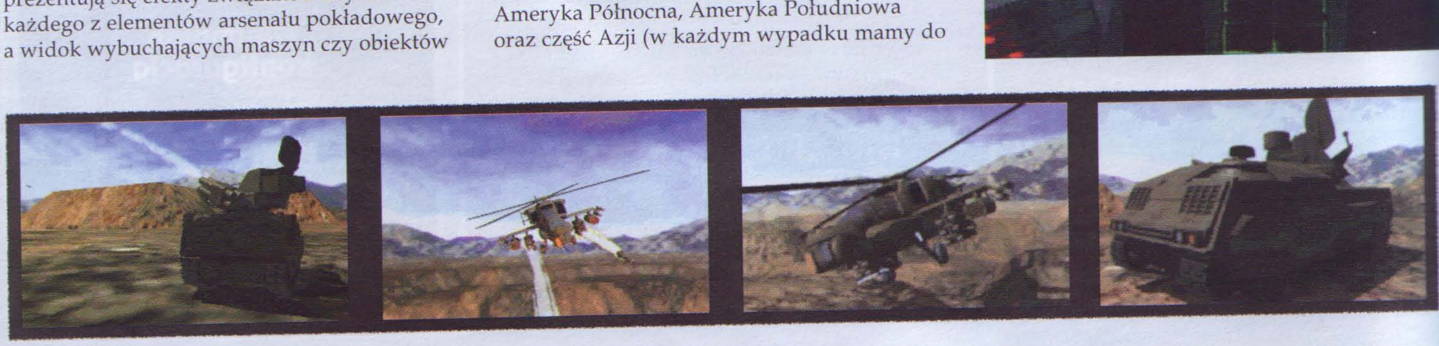
Symulatory lotu stanowią najwyższy szczebel ewolucji gier komputerowych. Złożoność obliczeniowa, niezwykle zaawansowane techniki programistyczne, ogromne wymagania sprzętowe sprawiają, że niewiele firm podejmuje się produkcji tego typy programów. Istnieją jednak firmy specjalizujące się w tworzeniu wirtualnych maszyn latających - Microprose, Electronic Arts, ostatnio dołączyła do tej elitarnej grupy także Core Design.

Thunderhawk II jest programem przeznaczonym przede wszystkim dla miłośników walk powietrznych. Duży wybór różnego rodzaju narzędzi zniszczenia, od wyrzutni pocisków po ciężkie bomby i rakiety typy powietrze-powietrze i powietrze-ziemia, zadowolą instynkty destrukcyjne najbardziej

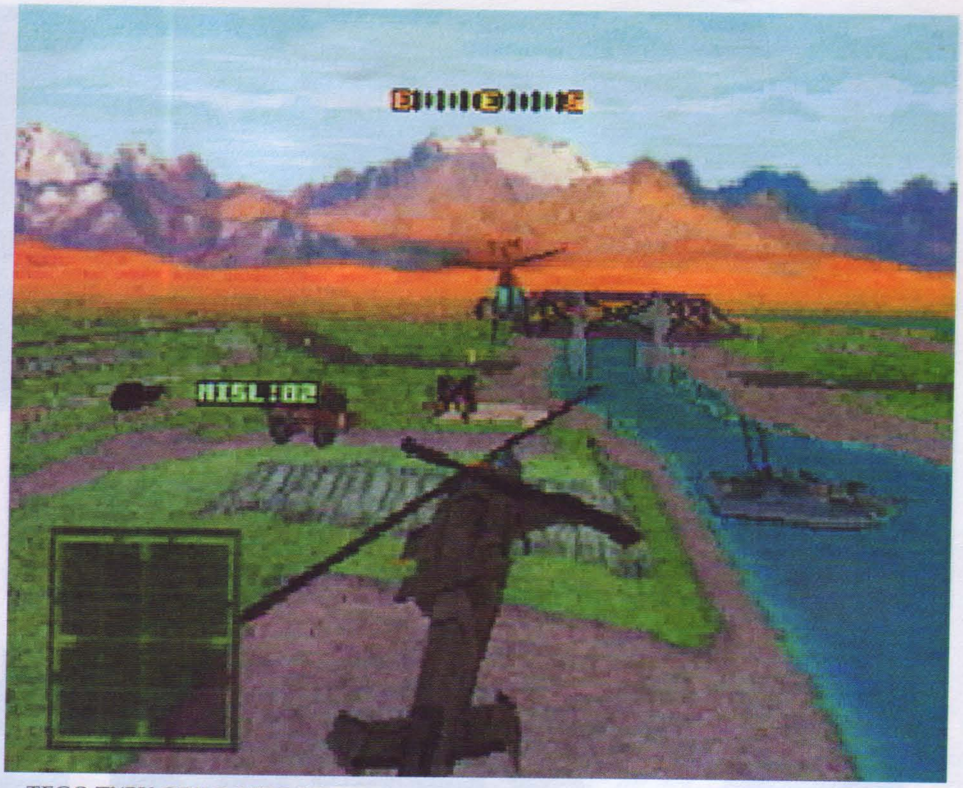


krwiożerczych zawodników. Doskonale prezentują się efekty związane z użyciem każdego z elementów arsenału pokładowego, a widok wybuchających maszyn czy obiektów naziemnych przeciwnika i towarzyszące temu wydarzeniu odgłosy napełniają oczy, uszy i duszę pilota prawdziwą rozkoszą. Bardzo podobała mi się wielość i różnorodność obiektów, które mogłem wziąć na celownik oraz duża liczba dostępnych misji bojowych.

Terenem działań może być zarówno Europa Środkowa (gdzieś w okolicy Pułtuska), Ameryka Północna, Ameryka Południowa oraz część Azji (w każdym wypadku mamy do czynienia z odmiennym krajobrazem). W sumie obejmuje to 37 misji zgrupowanych w 9 kampaniach. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie możliwości zmiany punktu widzenia, z którego obserwujemy wydarzenia na ekranie.



70000 SPRZEDANYCH KOPII NA SEGA MEGA CD MÓWI SAMO ZA SIEBIE.



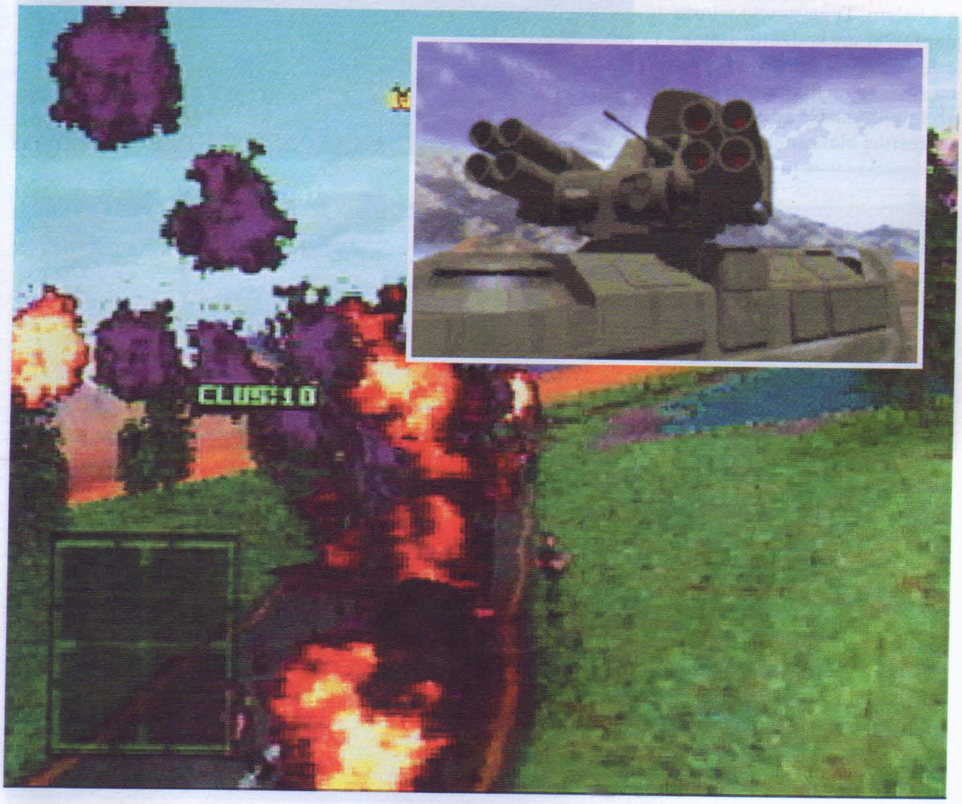
TEGO TYPU GRY ROZPOCZYNAJĄ NOWĄ ERĘ W DZIEDZINIE SYMULATORÓW.

„Zapowiada się przetasowanie w klasyfikacji symulatorów lotu za sprawą firmy Core Design i jej najnowszego produktu Firestorm: Thunderhawk II."

Standardowo patrzymy na świat oczami pilota śmigłowca, lecz możemy także umieścić kamerę poza helikopterem co radykalnie zmienia odbiór wrażeń wizualnych.

Jednym z największych atutów bieżącej edycji Thunderhawk'a jest wysoki poziom oprawy graficznej. Wszystkie obiekty są bardzo starannie cieniowane metodą Gourauda i teksturowane, bardzo realistycznie obrazowany jest teren, zaś płynność animacji i efekty związane z ruchem obserwatora w trójwymiarowej przestrzeni budzą niekłamany zachwyt. Sterowanie lotem jest maksymalnie uproszczone, dzięki czemu nie gubimy się w zawiłościach sztuki nawigacji i pilotażu, a co za tym idzie, możemy się skoncentrować na wyszukiwaniu i niszczeniu obiektów przeciwnika. Zachowano więc jedną z podstawowych zalet pierwszej części tej gry.Zabawa jest przednia. Nie ma dwóch zdań, w to po prostu trzeba zagrać!

BORGIA



Firestorm: Thunderhawk 2

CORE DESIGN

Dystrybutor

Mirage Software & Media
(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

386 SX / 33, 8 MB RAM,
VGA, SB 16, GUS,
SB AWE

Cena

158,60 zł

Agent Ps

Firma Argonaut - Bender przy współpracy Philips Media wydała w 1995 r. grę Alien Odyssey, która miała być konkurencją dla znanej w Polsce Cyberii. Niestety Alien nie trafił na Polski rynek, pomimo że został uhonorowany I nagrodą International EMMA Award 1995. Dopiero w połowie kwietnia rozpoczęto jego sprzedaż w Polsce na szerszą skalę. Jak większość produktów Argonaut reprezentuje bardzo wysoki poziom grafiki, niekonwencjonalne rozwiązania fabuły i mnóstwo niespodzianek w trakcie gry, nie wspominając już o widowiskowym intro (paluszki lizać !). Pomimo iż gra chodzi w trybie VGA,grafika jest płynna, a kolorystyka zadowoli najbardziej wybrednych odbiorców.

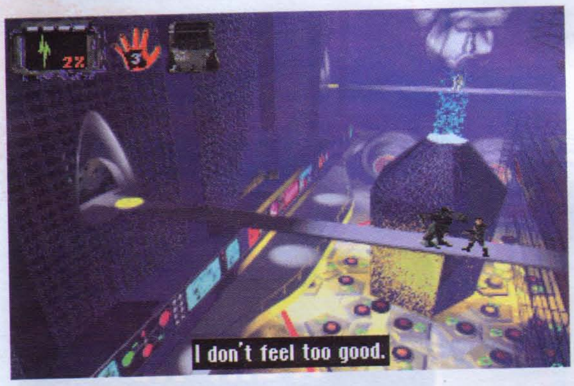
Obywatel Psaph Abal jest szeregowym pracownikiem naukowym zajmującym się eksploracją odległych planet. Podczas rutynowego lądowania na nieznanej planecie, jego statek dostaje się w sztorm magnetyczny. Komputer pokładowy dostaje przysłowiowego szmergla i daje do zrozumienia pilotowi, że w takich warunkach nawet maszynka do mięsa odmówiłaby posłuszeństwa. Potem jest duże buuum i ciemność. Abala ratuje od śmierci tubylec (skrzyżowanie tygrysa z wiewiórką, ale bez ogona). Pojawia się także patrol, blaszanek na skuterach magnetycznych. Abal i jego nowy kumpel Gaan Ta«Tukinae muszą dostać się do tubylczej wioski. Następuje pierwsze starcie Abal & Gaan vs. blaszanki, w którym główną rolę musisz odegrać Ty jako Psaph Abal.

Wizyta u przywódcy tubylców owocuje układem wzajemnym między nim a Abalem. Tygrysowie wiórki naprawią uszkodzony statek, a Abal pomoże pozbyć się raz na zawsze nielubianego Dak, szefa właściciela spotkanych wcześniej blaszanek. Czy

Psaph wywiąże się z układu zależy tylko od Ciebie. Trzeba będzie wykazać się inteligencją, zręcznością, refleksem i poczuciem humoru. Zarezerwujcie sobie też trochę czasu (gra trwa ok.70 h). Akcja toczy się wielotorowo i zawiera w sobie elementy różnych gatunków

gier (rolle-playing, labiryntówka, klasyczna zręcznościówka). Znakomicie dopracowane wnętrza, zupełna swoboda poruszania się, stale zmieniające się ujęcia à la Hollywood-Blockbuster, różnorodność efektów dźwiękowych podkreślających realizm

aph Abal



"CHŁOPAKI OD RENDERÓW" PRZESZLI SAMYCH SIEBIE. PODCZAS OGLĄDANIA WYGENEROWANYCH ANIMACJI GRA WYGLĄDA JAK PRAWDZIWY WYSOKOBUDŻETOWY FILM PRZYPOMINAJĄCY GWIEZDNE WOJNY, SZALEŃCZE POGONIE SKUTERAMI, LASERY, ROBOTY, ZAKŁADNICY, NAJEŹDŹCY I BOGU DUCHA WINNY PSACH.

sytuacji, stwarzają niepowtarzalny klimat tej gry. Dla miłośników mocnych wrażeń i sf-fantasy, produkt ten będzie na pewno znakomitą rozrywką, a dla początkujących graczy furtką do świata „maniakalnych graczy komputerowych" z gromady „świrus pecetus".

TOMEK SZYMAŃSKI

Alien Odyssey

ARGONAUT / PHILIPS

Dystrybutor

Studio komputerowe Waldemar Czajkowski
☎ (071) 252458

Minimalna konfiguracja

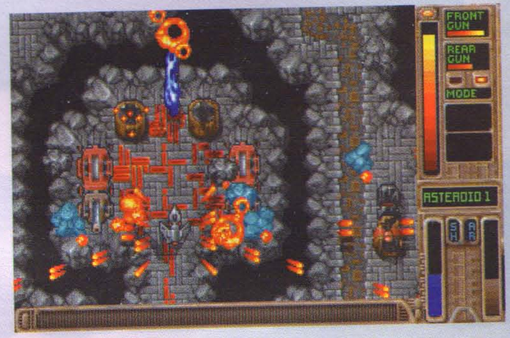
386 DX / 40, 8 MB RAM, SB

Cena

128,10 zł

Tyrian

Jest rok 20,031. Jako młody pilot Trent Hawkins służysz w eskadrze Rady Interplanetarnej. Twoim nowym rejonem operacyjnym jest Tyrian, leżący na krańcach sektora, niedaleko terytorium Hazudr-ów, jaszczurkopodobnych mieszkańców tego zakątka wszechświata. Nieszczęśliwie składa się, że twój najlepszy przyjaciel Buce, rodowity Hazudra-ńczyk zostaje postrzelony. Na łożu śmierci wyjawia Ci tajemnicę. Kamienie, które wspólnie znaleźliście w kopalni posiadają niezwykłą energię. Dzięki nim można panować nad grawitacją. Dowiedzieli się o tym przebrzydli Microsol i zapragnęli mieć je tylko dla siebie. Złapali Buca i chcieli wymazać mu pamięć. Nie udało się i dlatego twój najlepszy przyjaciel musiał zginąć. Teraz przyszła kolej na Ciebie. Jedyną alternatywą jest ucieczka i przygotowanie się do walki.



Pragniesz zemsty i chcesz rozwiązać tajemniczą legendę Tyrian. W skrócie, w taki właśnie sposób autorzy TYRIAN-a wprowadzają nas w fabułę gry, w której przyjdzie nam solidnie przetestować własny refleks, zmysł handlowy, szybkość naciskania klawisza fire oraz wytrzymałość klawiatury. Gra jest typową zręcznościówką, korzeniami (nie obrażając autorów) sięgającą River Ride-u. Naczelną zasadą jest strzelanie do wszystkiego, co budzi choćby najmniejsze podejrzenie. Lecąc statkiem kosmicznym, uzbrojonym wcześniej w najróżniejsze śmiercionośne zabawki, zabijamy nadlatujących, nadjeżdżających bądź nieruchomych wrogów, którzy nie pozostają nam dłużni i również chcą nas wyekspediować na tamten świat. Po drodze

„W tym świecie trzeba zniszczyć wszystko, co wyda się podejrzane, albo zginiesz sam."

zbieramy punkty oraz kredyty pod postacią różnego rodzaju błyskających przedmiotów (nie należy pomylić z pociskami wroga). Mając odpowiednią sumę możemy dozbrajać nasz statek, kupując nowe rodzaje broni, energię, osłony itp. Pomoże nam to pomścić naszego nieodżałowanego Buca, da nam większą szansę na przeżycie oraz zwiększy chaos na ekranie, co powinno cieszyć każdego prawdziwego gracza. W TYRIAN-ie możemy pochwalić dobrą grafikę, płynność akcji (rekomendowany zestaw to 486/66, Sound Blaster, mysz), wpadającą w ucho muzykę oraz możliwość gry w dwie osoby, również przez modem (dostajemy wówczas specjalny zestaw uzbrojenia). Wadą wydaje mi się powielanie starej konwencji bez dodania ciekawych, nowych wątków (pomijam możliwość kupowania sprzętu), duża liczba klawiszy funkcyjnych (Ctrl, Alt, Spacja, Enter, strzałki), naiwna fabuła oraz schematyczna akcja. Gra nie zmusza nas do nadmiernego przeciążania szarych komórek, daje w zamian okazję do „wyżycia" się przy komputerze.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Train 1.5
Anrzej P. Urbański

Dystrybutor
Andrzej P. Urbański

Minimalna konfiguracja
386 SX, 4 MB RAM

Cena
35 zł

Przegląd archiwizatorów

Komputerowy świat zarasta dżungla! Prawie każdy komputer osobisty, stacja robocza, serwer sieciowy wypełnione są po brzegi niekontrolowanym gąszczem informacji, które napływają ze wszystkich stron i zaczynają żyć własnym życiem. Niełatwo poruszać się po takim gąszczu zwłaszcza, że po pewnym czasie zapominamy do czego dany plik był nam potrzebny lub w skład jakiego projektu wchodził. Nawet współczesne dyski twarde o dużych pojemnościach z trudem mieszczą cały ten informacyjny chaos. Objawy przepełnienia można poważnie złagodzić stosując narzędzia do archiwizacji i kompresji danych - archiwizery. Programów tego typu, zarówno komercyjnych jak shareware czy public domain pojawiło się sporo. Przed użytkownikami komputerów stanął problem wyboru najlepszego w ich przypadku narzędzia. Chcąc pomóc w decyzji, postanowiliśmy przeprowadzić testy sześciu najpopularniejszych obecnie archiwizerów, co niniejszym czynimy.

1. Laboratorium

Wszystkie testy były przeprowadzone na komputerze wyposażonym w procesor klasy 486 DX4 100 MHz, 8 MB pamięci RAM, dysk twardy 540 MB i system operacyjny MS-DOS 6.20.

2. Króliki doświadczalne

Do testów wybraliśmy następujące programy: - *RAR 1.84 - ARJ 2.42 b - PKZIP 2.04g - ULTRA COMPRESSOR 3 Pro - PAK 2.50 - LHA 2.55b*

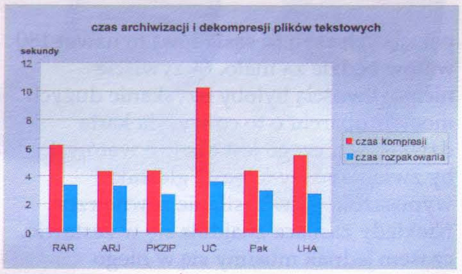
3. Co testowaliśmy?

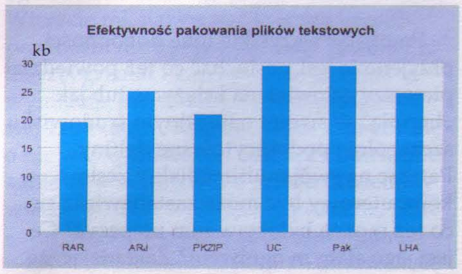
Pod uwagę wzieliśmy takie cechy archiwizerów jak czas tworzenia archiwum, jego rozmiar, procentowy wskaźnik stopnia upakowania i czas rozpakowywania. Każdy z badanych programów miał za zadanie spakować tą samą grupę plików danego typu. Uwzględniliśmy następujące rodzaje zbiorów dyskowych: - pliki wykonywalne exe i com; wybraliśmy losowo dwadzieścia dwa pliki wykonywalne wchodzące w skład pakietu Ms-DOS 6.20. W sumie wybrane pliki zajmowały 567.808 bajtów. - pliki graficzne - wybraliśmy trzy zbiory zapisane w formacie GIF, cztery zbiory JPEG, trzy PCX i 2 TIFF, w sumie 595.482 bajty. - pliki bazowe w formacie dBase oraz zbiory indeksowe (7 plików dbf oraz 12 plików ntx) - w sumie 537.873 bajty. - pliki tekstowe - 4 dokumenty edytora QR-Text dla Windows (qrt) oraz 10 zbiorów ASCII (txt) zajmujących razem 46.247 bajtów. Większość archiwizerów może pracować w kilku trybach, z których każdy cechuje się innymi parametrami, głównie chodzi o czas dostępu oraz wielkość pliku wynikowego (zwiększenie jednego z tych współczynników wiąże się ze spadkiem drugiego). Staraliśmy się uwzględnić przede wszystkim najbardziej efektywne pod względem stopnia kompresji tryby pracy (najczęściej używane). Na zakończenie pokusiliśmy się o podsumowanie wyników poszczególnych prób, oraz o wystawienie każdemu z programów noty ogólnej.

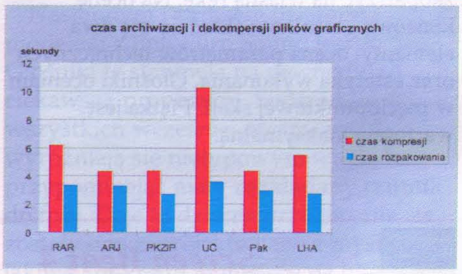
4. Podsumowanie

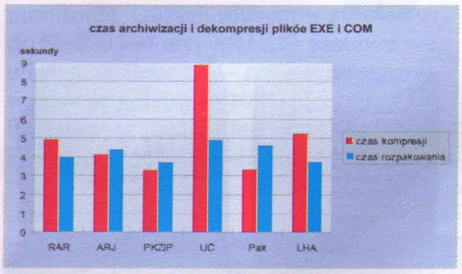
RAR - Rozbudowane możliwości (wiele rozmaitych opcji i przełączników), bardzo przyjemny i łatwy w obsłudze pełnoekranowy interfejs. Jego najmocniejszą stroną wydaje się być kompresja plików wykonywalnych i tekstowych (w tych kategoriach okazał się bezkonkurencyjny), lecz także pozostałe rodzaje plików pakował z dobrym skutkiem. Pod względem szybkości kompresji ustępował nieznacznie liderom tej klasyfikacji, lecz zdecydowanie wyprzedził *ULTRA COMPRESSORA* który dysponuje podobnym interfejsem. Czas dekompresji dobry. Ogólnie oceniamy ten program bardzo wysoko (1 miejsce). *ARJ* - Duże możliwości, brak pełnoekranowego interfejsu (wszystkie polecenia należy wydawać w linii komend DOS). W każdej kategorii uplasował się w środkowej strefie wyników. Tak również należy go ocenić (4 miejsce). *PKZIP* - Brak pełnoekranowego interfejsu, spore możliwości, do największych jego zalet należy szybkość działania (zarówno zapis do archiwum jak dekompresja). Wielkość generowanych plików średnia. Ogólna ocena dobra (3 miejsce). *ULTRA COMPRESSOR* - Wspaniały pełnoekranowy interfejs, bardzo duże możliwości, łatwy w obsłudze. Dobre wyniki w zakresie stopnia kompresji (w kategorii dbf najlepszy), długi czas wykonywania wszystkich operacji. Ogólnie - bardzo dobry (2 miejsce). *Pak* - Zdecydowany outsider badanej grupy. Prawie w każdej kategorii (z wyjątkiem czasu zapisu) osiągnął najsłabsze noty. Ocena - słaby (6 miejsce). *LHA* - Znacznie lepszy od *Paka* lecz gorszy od pozostałych. Duża szybkość i zadziwiająco dobry współczynnik kompresji plików graficznych. Ocena - niezły (5 miejsce).

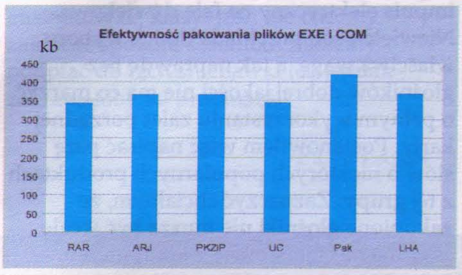
JANEK

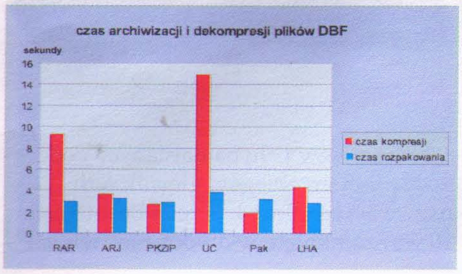


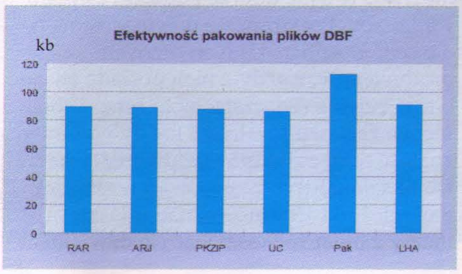












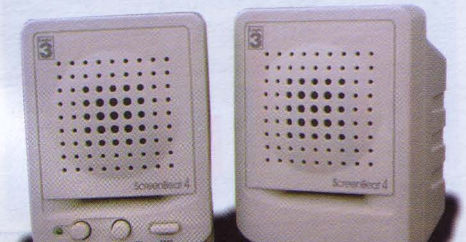
Głośniki do PC

Każdy kto posiada kartę dźwiękową zdaje sobie sprawę jak bardzo korzystnie wpływa na komunikację z komputerem. Nie ma przecież nic bardziej odprężającego nad wysłuchiwanie porykiwań w Doom II, lub wynurzeń Guardiana w Ultimie VIII. Dzięki wyposażeniu w dźwięk nasz komputer zamienia się w gadająco-grającą szafę. Daje nam to nieosiągalne wcześniej możliwości. Nauka języka obcego to pestka, czego znakomitym dowodem jest pakiet EuroPlus+ przeznaczony do nauki angielskiego. Również wszelkie publikacje encyklopedyczne zyskują nowe wymiary.

Pomijając wszystkie inne dogodności przyjemnie jest posłuchać co też powiedział pierwszy człowiek na księżycu, lub jak „brzmią" w swoim naturalnym środowisku szczególnie podekscytowane delfiny. Patrząc na swój multimedialny zestaw komputerowy być może zastanawiasz się, co też można byłoby w nim ulepszyć? Co jest jego słabym ogniwem? Zakładając, że posiadasz czytelniku Soundblastera Awe32 kłopotów nie będę szukał wewnątrz komputera. W zamian rozpocznę wędrówkę po kablu wychodzącym z karty muzycznej. Jeśli nie trzymasz w domu drapieżników, lub gryzoni to przypuszczam, że kabel ten zakończy się dwoma białymi pudełkami (lub jednym dużym i czarnym). Koniec końców, trafić powinienem na głośniki Hi-Fi. To one odwalają całą brudną robotę - przetwarzają impuls elektryczny na falę dźwiękową. Niewiele osób przykłada do ich wyboru właściwą wagę, a tak naprawdę bez głośników dobrej jakości nie ma co marzyć o pełnym wykorzystaniu zalet porządnej karty. Postanowiłem więc napisać parę słów o niektórych popularnych produktach z tej grupy. Zaznaczyć chciałbym, że zakupione głośniki nie muszą być wcale skazane na ciągłą pracę z komputerem - można je równie dobrze podłączyć np. do walkmana. Postaram się powiedzieć nieco o 6-ściu głośnikach trzech różnych producentów. Każdy z nich posiada swoje blaski i cienie (włączając w to cenę) i choć nie ma zestawu idealnego każdy powinien znaleźć tutaj coś odpowiedniego dla siebie. Do okazjonalnych zastosowań wystarczą nam głośniki 10 watowe, natomiast jeśli mamy zamiar rozkoszować się dźwiękiem pękających szyb (u sąsiadów) to nawet 180 watów będzie za mało. Oczywiście niemożliwością byłoby uzyskanie dużych mocy w oparciu o to co wysyła karta dźwiękowa, czego jest około 8 watów. Po to by zwiększyć wydajność, głośniki wyposażone są w zasilanie zewnętrzne. Niekiedy zasilacz znajduje się w zestawie, czasem jednak musimy się w niego zaopatrzyć na własną rękę. Na ocenę końcową głośników składają się dwa elementy: ocena parametrów technicznych oraz estetyka wykonania. Głośniki oceniam w pięciopunktowej skali. Piątka jest wartością maksymalną.

Ocena ogólna **1**

Screen Beat 4



Najmniejszy i chyba najsłabszy pod względem przebiegów głośnik nosi nazwę Screen Beat 4. Screen Beat to całe 10 wat zamknięte w dwóch niewielkich pudełeczkach. Trzeba przyznać, że wykonane są bardzo komfortowo i oszczędnie. Użytkownicy chcący umieścić głośniki w dogodnym miejscu na monitorze nie będą mieli z tym żadnych problemów.

W zestawie znajdują się specjalne uchwyty i przylepce. Dzięki nim i niewielkim rozmiarom własnym, głośniki Screen Beat 4 są bardzo poręczne i dla użytkownika, któremu niewielka moc dźwięku nie przeszkadza, są prawie idealne. Wewnętrzne wzmocnienie uzyskują po podłączeniu zasilacza 6 V, lub umieszczeniu wewnątrz czterech baterii 1,5 V. Jeśli korzystamy z zasilacza to dodatkowo stosownym pokrętłem możemy płynnie regulować głośność oraz „podbijać" basy. Niestety w momentach, gdy należałoby uderzyć znienacka granitową falą dźwięku, głośniki te dostaną lekkiej zadyszki.

Ocena ogólna **3**

Screen Beat 25

Starszy brat głośników Screen Beat 4 to Screen Beat 25. Nie od parady różnią się one liczbą w nazwie. Tym razem mamy do czynienia z pełnymi 25 watami osiągalnej mocy. W przyrodzie jednak nic nie ginie. Gabarytowo są one dużo większe od swoich poprzedników. Podobnie jak wcześniej jeśli pokusimy się o skorzystanie z dziewięciowoltowego zasilacza (jest on włączony do zestawu) to będziemy mogli podnieść głośność i basowość dźwięku - tym razem naprawdę słychać różnicę. Podczas pracy nie zauważyłem żadnych niekorzystnych interferencji w obudowie - nawet na pełnym „gazie" trzymają się nieźle. Uzupełnieniem kompletu jest dodatkowe gniazdo służące do podłączenia słuchawek. Głośniki te z czystym sercem mogę polecić średniej klasie graczy. Testy na Frankenstainie pod Windows wypadły pomyślnie.

Ocena ogólna 4

Screen Beat 50

Ostatnim produktem z opisywanej serii jest model Screen Beat Pro 50. Ci z Was, którzy czuliby się zawiedzeni brakiem wstrząsów tektonicznych podczas gry w Command & Conquer na pewno będą usatysfakcjonowani ich mocą. Owe 50 wat to czasem nawet zbyt wiele w małym pokoiku, dlatego polecałbym je na przykład do prezentacji multimedialnych w większych salach. Dodam, że te głośniki są droższe około trzykrotnie od modelu Screen Beat 4. Tutaj jest już na czym ucho zawiesić. Jedynym mankamentem jest zawężone pasmo przenoszenia dźwięków 80 Hz - 20000 KHz. Dla przykładu na harfie i instrumentach klawiszowych wyciągnąć można 30 Hz. 80 Hz to akurat dolna granica gitary klasycznej. Nie ma się jednak czym przejmować, gdyż są to niuanse dostrzegalne przez koneserów. Poza zwiększeniem mocy zmodyfikowano pokrętła, wprowadzając zamiast regulacji basów bardziej uniwersalne tony wysokie i niskie. Ze względu na cenę i wielkość głośniki te poleciłbym najbardziej do użytkowania w dużych pomieszczeniach.

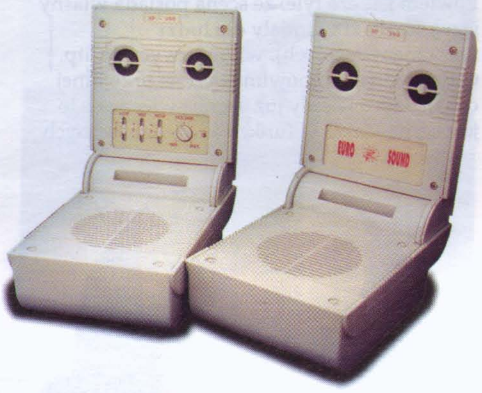
Ocena ogólna 2

Sb 200

Moc wyjściowa 15 wat, w pewnym sensie są więc odpowiednikiem Screen Beat 4. Po otwarciu opakowania od razu zwróciłem uwagę na estetykę wykonania głośników. Wszystkie niezbędne kable są zamknięte w specjalnych kieszeniach wewnątrz obudowy. Panel sterowania głośnikami składa się z trzech przycisków - Treble, Bass i Power oraz pokrętła do regulacji głośności. W zestawie nie stwierdziłem obecności zasilacza (6V) - szkoda, bo bez niego się raczej nie obejdzie, zakupu musimy więc dokonać na własną rękę. Gdybym miał wybierać pomiędzy głośnikami Screen Beat 4 i Sb-200 to przyznam, że miałbym mały problem, gdyż są na dobrą sprawę bardzo do siebie podobne. Zestaw Sb-200 ma nieco lepsze parametry, lecz jest także o około 40% droższy.

Ocena ogólna 3

Sb 300



Następnym i zarazem ostatnim modelem z linii Euro Sound jest Sb-300. Głośniki te stanowią na pewno dużo ciekawszą propozycję. Spośród wszystkich wcześniej opisywanych wyróżniają się nietypowym wyglądem przypominając mały rozkładany rzutnik do folii. Daje to dziwne przekonanie, że zostały one zaprojektowane z myślą o jakimś konkretnym miejscu na biurku lub monitorze. Dużym plusem w stosunku do Sb-200 jest wyposażenie zestawu we własny zasilacz 12V - nie trzeba wydawać kolejnych 10-20 złotych. Dodatkową atrakcją jest wbudowanie mini-equalizera, składającego się z trzech suwaków Low, High i Mid. Sb-300, jak podaje producent, ma moc 25 Watów. Być może, choć w porównaniu ze Screen Beat 25 wypadł nieco gorzej. Jak widać, nie ma róży bez kolców.

Ocena ogólna 5

Thunder T-120

Na koniec zostawiłem przysłowiowy „gwóźdź numeru" głośniki Thunder T-120. Wierzcie mi, nazywając je w ten sposób producent nie był gołosłowny. Thunder to inaczej grzmot - rzeczywiście głośniki te wymiatają pieruńsko,... o przepraszam z siłą 120 Watów. Kupując je nie musimy się o nic więcej troszczyć, zasilacz i potrzebne kable są w zestawie. Po prostu otwieramy wielkie pudło i wyjmujemy pokaźne, białe kolumny. Podłączamy je do komputera, wgrywamy Return to Zork i ... niebiosa się otwierają. Oprócz niezaprzeczalnej siły głośniki te cechuje niesłychana precyzja dźwięku. Jeśli właściwie je ustawimy to powinniśmy usłyszeć wyraźny efekt ściany dźwięku przed nami i w uchu środkowym. Powiem szczerze, gdybym miał wybierać nie kierując się ceną to na Thundera padłby mój wybór. Gwoli uzupełnienia wspomnę tylko, że regulacja parametrów dźwięku odbywa się za pomocą trzech pokręteł Treble, Bass i Volume - standardowe dla głośników tej klasy. Jeśli nie chcemy zakłócać spokoju sąsiadom możemy podpiąć do nich słuchawki (co jednak zakrawałoby na profanację).

PIOTR LASOŃ

Do testów głośniki udostępniła opolska hurtownia sprzętu i akcesorii komputerowych Arwal.

ARWAL
Hurtownia komputerowa
45-776 Opole, ul. Wyszomirskiego 1
tel./fax (077) 746-443

SCENA KOMPUTEROWA

Abc Sceny

SCENA - CO TO JEST?!O tym czym jest scena mieliście już okazję poczytać w artykule Madbrusha w poprzednim numerze naszego pisma. Myślę, że niezawadzi by nieco pogłębię ów temat i zdradzę niewtajemniczonym nieco tajemnic tej „organizacji". Na wszelki wypadek jednak przypomnę jej definicję:Jest to ogół ludzi (najczęściej zrzeszonych w nieformalne grupy), którzy tworzą za pomocą komputera NIEKOMERCYJNE produkty typu dema, magazyny dyskowe itp. Zapytacie mnie „no to po co oni to robić?". Odpowiem: nie wiem! To po prostu maniacy, którzy tworzą dla samej radości tworzenia, bo lubią, , bo to ich cieszy i bawi... Po prostu ci ludzie oprócz grania (lub zamiast grania) chcą robić coś bardziej twórczego...Powiedziałem już, że scena składa się z grup komputerowych. A z czego (a właściwie kogo?) składa się taka grupa? Podstawowe specjalności w obrębie grupy to:- koder, czyli programista (naturalnie większość koderów obraziłaby się nieco gdyby określić ich mianem „programistów", ponieważ uważają oni takich ludzi za nudnych profesjonalistów).- muzyk - wiadomo, to człowiek który za pomocą Fast Trackera czy innego zbliżonego programu wydobywa z komputera rozmaite fascynujące brzmienia.- Grafik - tu też sprawa wydaje się oczywista. Przy czym wśród grafików wyróżniamy:- 3D grafików - to ludzie tworzący swoje dzieła za pomocą programów typu 3Dstudio.- 2D graficy - to „klasyczni" graficy, tworzący za pomocą programów typu Corell Draw.- ANSII graficy - to ludzie tworzący swe dzieła za pomocą... znakówdostępnych na klawiaturze komputera, pod dowolnym edytorem tekstów. Kolejną specjalnością sceny są:- WRITERZY - to po prostu autorzy tekstów, piszący je do gazet... dyskowych (czyli możliwych do odczytania tylko na monitorze komputera). Zwani też artykularzami lub tekściarzami. Odmianą „writera" są „edytorzy"(editors), czyli ludzie wydający własną gazetę dyskową i piszącydo niej teksty. Ostatnią z głównych specjalności scenowych jest osobnik zwany SWAPPEREM. Co robi swapper? Otóż właściwie nie robi on właściwie nic... ale bez swapperów nie byłoby możliwe istnienie sceny! Cała rola swappera to: a) nagrać świeżo zdobyte scenowe produkty na dysk(i)
b) rozesłać je po swoich scenowych znajomych. Naturalnie ci ludzie rewanżują się tym, co sami zdobyli lub otrzymali od innych ludzi, i dzięki temu każda scenowa produkcja może się błyskawicznie (i za darmo!) rozejść wśród „branży"...Naturalnie był to tylko najbardziej podstawowy podział scenowych specjalności- tak naprawdę to jest ich ze 3-4 razy tyle. No ale na początek wystarczy. Powiem jeszcze tyle, że scena posiada własny język (mało zrozumiały dla ludzi niezaangażowanych), własne zwyczaje, itp. O tym jednak pomówimy szerzej przy innej okazji.Skoro wiemy już (mniej więcej) co to jest scena i jakie są funkcje ludzi zrzeszonych

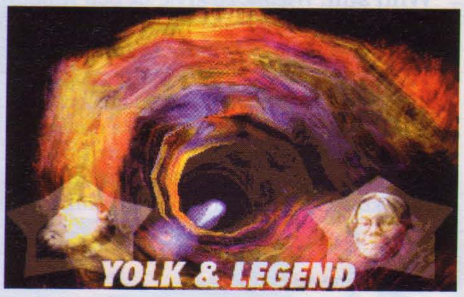
w grupach komputerowych t o wyjaśnijmy sobie konkretniej co właściwie robią ci ludzie. Zasadniczo osobnicy ci robią DEMA. Czym są dema? Nazwa tej produkcji pochodzi od angielskiego słowa "DEMOnstration". Demo jest po prostu prezentacją możliwości graficzno -programowo - dźwiękowych komputera oraz inwencji tworzących go ludzi. Można powiedzieć, że demo jest czymś w rodzaju komputerowego teledysku, choć nie jest to ścisła definicja. W teledysku bowiem najważniejsza jest muzyka, zaś wszystko inne jest tylko jej ilustracją. W demie natomiast wszystkie efekty graficzno-muzyczne są tylko oprawą popisów programisty, który staje na głowie by zmusić komputer do wygenerowania rzeczy, o których nigdy nie śniło się jego twórcom. Dema są także czymś w rodzaju „poligonów doświadczalnych", na których testuje się nowe procedury i algorytmy. Wszyscy widzieliście gry „Comanche" czy"Doom". Otóż sposób prezentacji grafiki w tych grach pojawił się NAJPIERW w rozmaitych demach i dopiero stamtąd został „zaimportowany" do gier (często zresztą autorzy dem tworzą potem gry, oparte na rozwiązaniach wykorzystanych w demie). W każdym razie dobre demo ogląda się jak film akcji - z zapartym tchem! Istnieje wiele rozmaitych rodzajów dem, w których możemy wyróżnić produkcje typowo koderskie (dema, trackma, intra, dentra, invintra, itp) oraz specyficzne odmiany dem, w których większe pole do popisu mają inni członkowie grupy. Jednym z takich dem jest music-disc. Jest to demo, którego zadaniem jest prezentacja możliwości muzyka. Demo takie zawierawiąc kilka(naście) rozmaitych melodii tego samego autora, wywoływanych przez widza w dowolnym momencie. Drugim rodzajem dema jest slide-show. To z kolei demo, którego zadaniem jest promowanie twórczości jakiegoś grafika, zawiera więc ono głównie jego rysunki. Osobną scenową produkcją są magazyny dyskowe, zwane magami, zinami, dysk-magami. Gazeta taka oprócz artykułów, tekstów zawiera dodatkowo muzykę (i) oraz masę rozmaitych bajerków uprzyjemniających lekturę. Ponadto można znaleźć w nich teksty, jakich nie zamieści (z różnych przyczyn) żadna „papierowa" gazeta. Każda scenowa produkcja nosi swoją nazwę (np. Virtual Dreams, Technological Death itp.). Podobną nazwę posiada każda grupa, zaś każdy z ludzi wchodzących w jej skład posiada własny niepowtarzalny pseudonim, którym opatruje swoje produkcje. Stąd większość ludzi na scenie zna się głównie z pseudonimów. Co pewien czas scenowcy spotykają na Copy-Party. Są to 1-2 dniowe spotkania ludzi ze sceny, w czasie których poznaje się nowych ludzi, wymienia się swoimi produkcjami, oraz uczestniczy się w rozmaitych konkursach (na najlepsze demo, grafikę, itp.). Temat ten jest tak szeroki, że poświęcę mu kiedyś osobny artykuł.I tyle podstawowych informacji na temat sceny.A na koniec sceniczne pożegnanie:

CU8ER! (*) SMUGGLER'96

(*) - co oznacza SEE YOU (EIGHT)ER!

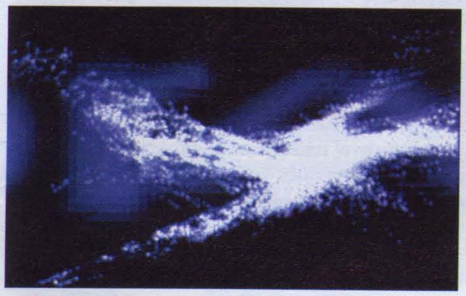
Gathering'96

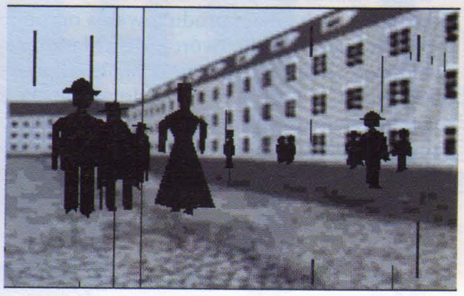
CONTROL/COMA



INSIDE/CNCD

NINJA 2/SCOOP


RELIGION/ORANGE


CARTOON/MIST

SUPERMAX/COMPLEX

Wywiad z Skorpikiem

W ramach naszego scenowego kącika prezentujemy dzisiaj jednego z najbardziej znanych polskich muzyków komputerowych: Adama „Scorpika" Skorupę.

Smuggler: Powiedz co nieco o sobie.

Scorpik: Mam 21 lat, jestem absolwentem Technikum Elektronicznego, obecnie pracuję w firmie komputerowej zajmującej się tworzeniem gier.

Smuggler: Jakim sprzętem dysponujesz?

Scorpik: Posiadam Amigę 1200 w dobrze rozbudowanej konfiguracji a od niedawna mam też „grzyba" czyli PC 486-120, też już nieźle rozbudowanego - ale czeka mnie jeszcze sporo wydatków zanim osiągnę wymarzoną konfigurację

Smuggler: Od jak dawna zajmujesz się tworzeniem muzyki komputerowej?

Scorpik: Zacząłem swoją karierę około 7 lat temu, gdy byłem posiadaczem Amigi 500. Tworzyłem wtedy moduły dla jednej z początkujących grup komputerowych. Przez te lata zdążyłem kilkakrotnie zmienić swoje „barwy klubowe". Obecnie jestem członkiem grup: Absolute (Amiga) i Pulse (PC).

Smuggler: . Jak wyglądały początki twej działalności na scenie?

Scorpik: Po prostu, grupa moich kolegów mając już dość grania, założyła grupę i zaczęła pracę nad demem. Strasznie mi to zaimponowało i bardzo chciałem z nimi współpracować. Problem był w tym, że umiałem tylko... grać. Kiedy dowiedziałem się, że potrzebują muzyka postanowiłem, że to ja nim będę. Dodam tylko, że nigdy wcześniej nie komponowałem i mój kontakt z muzyką polegał wyłącznie na słuchaniu jej. Początki były trudne - swój pierwszy utwór komponowałem dwa miesiące. Za to trwał całe 2... minuty. O jego klasie wolę się dziś nie wypowiadać - wtedy byłem z niego bardzo dumny. A potem to już poszło z górki. Dziś mam na swoim koncie około 500 modułów (drugie tyle trzymam w prywatnym archiwum, bo uważam że są zbyt kiepskie by je rozpowszechniać).

Smuggler: Czy możesz powiedzieć z którego modułu jesteś najbardzije dumny?

Scorpik: To trudno powiedzieć - zwykle najbardziej podoba mi się moduł, który ostatnio skomponowałem... Ale czuję duży sentyment do utworu „Little Fen-Fire". Wygrałem nim C-Party w Bydgoszczy. Zresztą chyba nie tylko mi się on podoba - niedawno z dużym zdziwieniem usłyszałem go w pewnej prywatnej telewizji kablowej, gdzie wykorzystują go przy prezentacji programu na dany dzień - szkoda tylko, że bez mej wiedzy i zgody...

Smuggler: Czy posiadasz jakiś instrument klawiszowy?

Scorpik: Nędzną namiastkę klawisza, czyli Casio CT-750. Z tym, że w najbliższym czasie planuję zakup profesjonalnego syntezatora.

Smuggler: A jakieś inne urządzenia, które wykorzystujesz przy komponowaniu muzyki?

Scorpik: Dobry 16-bitowy sampler „Clarity"... i kolega z gitarą elektryczną. Ponadto rozmaite dziwne rzeczy: garnek, blat stołu, rura od odkurzacza (świetne efekty lotu kosmicznego myśliwca!) itp.

Smuggler: A propos kolegi - czy nie chciałeś nigdy założyć własnej kapeli?

Scorpik: Tak, nie tylko chciałem ale nawet to zrobiłem: byłem klawiszowcem w amatorskim zespole rockowym. Osiągnęliśmy nawet pewne sukcesy, ale cóż, każdy z członków grupy lubił nieco inny gatunek muzyki i po pewnym czasie zespół rozpadł się... Szkoda, ale takie jest życie. Może kiedyś uda się go reaktywować, albo stworzyć inną kapelę - ale na razie o tym nie myślę, gdyż praca zawodowa zajmuje mi strasznie dużo czasu.

Smuggler: Jakie masz osiągnięcia na scenie?

Scorpik: W czasie swej scenicznej kariery zdążyłem wygrać kilka polskich C-Party (głównie amigowskich ale i zdarzyło się party pc-towców), lecz najbardziej dumny jestem ze zwycięstwa (w klasie Amigi) na ostatnim The Party w Danii - największym zlocie komputerowców w Europie. Ponadto zająłem 1-sze miejsce w konkursie muzycznym pisma „Magazyn Amiga", w którym brała udział (m.in). czołówka polskiej sceny muzycznej.

Smuggler: Wiem, że tworzyłeś oprawę muzyczną i dźwiękową do wielu produktów komercyjnych... powiedz coś o tym. Trochę tego jest... Zacznijmy od programów użytkowych na Amigę: ABC Chemii, Historia Polski, Zestawy edukacyjne „Zeto" (7 części), Korepetytor z fizyki, Polski: gramatyka

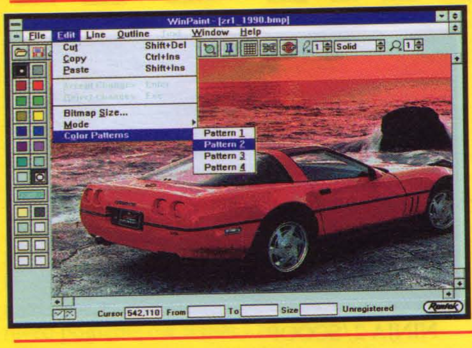
Gry na Amigę: Za Żelazną Bramą (pierwszy polski amigowski Doom; na Zachodzie: Black Legend), Kosmobit, Inferior, Walka o tron, King Kong, Reversi, Colortris

Gry na PC: Tajemnica Starego Liceum (tylko efekty dźwiękowe), Clash, Lew Leon, Skrzaty (gry na PC są właśnie w fazie realizacji i wkrótce ujrzą światło dzienne. Nawiasem mówiąc serdecznie je polecam, bo są świetne!).

Ciąg dalszy w przyszłym numerze.
Uwaga następny numer to już miesięcznik

SHAREWARE

W tej rubryce prezentujemy najciekawsze naszym zdaniem programy z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane ich bliższym poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, poświęconego w całości tego typu oprogramowaniu. Znajdziecie tam Państwo znacznie obszerniejsze opisy produktów omówionych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką w nawiasach podajemy numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.



WinPaint. Wiemy, co kryje się pod windowsowską ikonką z paletą malarza - stary dobry Paintbrush czyli komputerowe malowanie. Jednak również doskonale zdajemy sobie sprawę z tego, co tak naprawdę można namalować przy jego pomocy: nie oferuje nam zbyt wiele, ot parę kolorów i prymitywne narzędzia typu „odwróć pionowo". Tak, nie ubliżając nikomu, program ten powinien już dawno trafić do lamusa. Jeśli to się jeszcze nie stało, to tylko dlatego że nie było wcześniej WinPainta. Ta znakomita mini aplikacja graficzna oferuje nam sporo: w nowoczesnym trójwymiarowym otoczeniu możemy pracować na wielu bitmapach w tym samym czasie, tworzyć wiele kopii danego obrazka, operować na kilku dostępnych bogatych paletach, dowolnie modyfikować obrazek przy pomocy kilku ciekawych filtrów, itd. Nie można przeoczyć!!!

Autor: Rentek
Opłata: $ 20

(PC Shareware 6/96)

Misz Masz. Kto powiedział, że edytor tekstu to aplikacja do konstruowania wyrazów, składania z nich zdań i produkowania ogromnych wypracowań i innych książek. Nie powiedział tego pan Radziejewski, twórca Misz Masza. Zaproponował on nam program wielce interesujący, nietypowy i kontrowersyjny. W ogólnych zarysach Misz Masz służy do budowania krótkich tekstów ASCII. Można tu pisać, dowolnie obrabiać tekst, sprawdzać pisownię, upewnić się co do reguł interpunkcyjnych. Jest tu też słownik idiomów angielskich, kalkulator i kalendarz. Ale cała zabawa dopiero się rozpoczyna. Program został wzbogacony w niesamowite funkcje i narzędzia - kalambury, zbiory cytatów, przypowieści i inne zabawne „przyrządy" rozrywkowe. Polecamy ten niebywały program, który mówi nam: Nadaj Morse'em i Narub błenduw (wtajemniczeni czyli czytelnicy PC Shareware wiedzą o co chodzi).

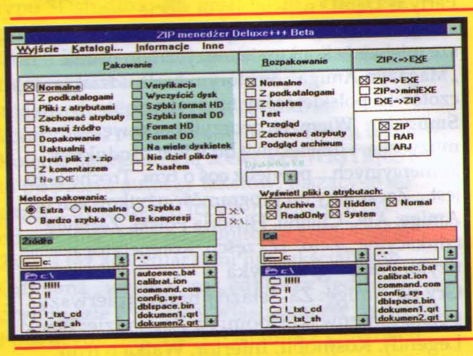
Autor: D. Radziejewski
Opłata: 15 zł

(PC Shareware 3/96)

EdMap. Właściwie jest to program przeznaczony dla fanów Dooma (i „doomopochodnego" Heretica), ale któż z nas po pierwszym kontakcie ze słynnym produktem iD nie stał się jednym z nich? Niesamowite „igraszki" w trójwymiarowym świecie komputera, akcja oglądana z perspektywy gracza, strzelanina i mordowanina znalazły sobie naśladowców w setkach gier takich jak Witchaven czy Terminator: Future Shock. Tak, robi to wrażenie. Ale to nie wszystko, co niesie z sobą to niesamowite zjawisko „doomologii". Oto bowiem oprócz kolejnych wersji Dooma, setek i tysięcy nowych poziomów, gracz może sam zaprojektować sobie inny poziom lub zmienić istniejący. Pozwalają na to specjalne edytory poziomów, programy do „inżynierskiego" wręcz konstruowania otoczenia i wszystkich detali własnego Dooma. Dla zainteresowanych wybraliśmy jeden z najsłynniejszych edytorów - EdMap, przy pomocy którego można zaprojektować wad - a, sprawdzić, czy nie ma w nim błędu i od razu zagrać.

Autor: Jeff Rabenhorst
Opłata: brak

(PC Shareware 5/96)



Zip Menedżer Deluxe ++. Program ten posiada same zalety. Jest niezbędny w każdym komputerze - pakuje pliki; obsługuje trzy najlepsze chyba pakery - arj, pkzip i rar; dzięki wiondowsowskiemu środowisku, w którym działa doprowadza do maksymalnej prostoty proces tworzenia i zarządzania archiwami; oferuje najbardziej przydatne opcje pakerów (m.in.: pakowanie szybkie; dopakowanie, pakowanie z komentarzem, wybieranie plików, weryfikacja archiwum w stosunku do oryginału, itd.), zajmuje niewiele miejsca na twardym dysku, również jego wymagania są minimalne; w końcu - jest to produkt polski, co oznacza, że wszystkie komendy wydawane są w naszym języku. Można spokojnie przyznać rację autorowi programu: że Zip Menedżer jest tym dla programów pakujących, czym Norton Commander dla DOS'a.

Autor: Michał Sikora
Opłata: $ 5

PC Shareware 4/96

Eurovokabel. Programy do nauki języków cieszą się niesłabnącą popularnością. Przybywa coraz ciekawszych i coraz ładniejszych graficznie produktów. Jak z tej masy wybrać te najlepsze? Nie wiem. Wiem jednak, że nic łatwiejszego jak wybrać Eurovokabel, program jakiego jeszcze nie było, dysponujący opcjami, o których nie śniło się nawet twórcom takiego Discis Knowledge Research. Przy jego pomocy można uczyć się kilku języków na raz. Doskonalimy się w pisowni, słownictwie, gramatyce. Mamy nieograniczony dostęp do funkcjonalnych słowników. Program możemy dowolnie konfigurować w zależności od potrzeb. Jest on bardzo wygodny w obsłudze, przyjazny i zawsze spieszący z pomocą dzięki systemowi kontekstowej pomocy. Eurovokabel bez wątpienia otwiera nowe perspektywy przed piszącymi programy edukacyjne.

Autor: Mirosław Baranowski
Opłata: freeware

(PC Shareware 5/96)

PRAWDZIWA BOMBA DLA PRENUMERATORÓW

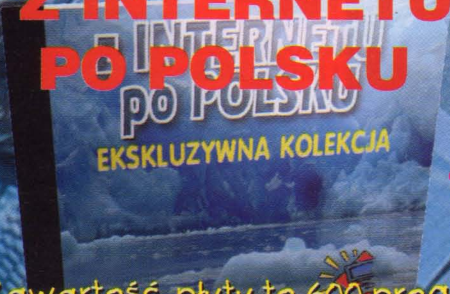
PRENUMERATORZY

ZAPRENUMERUJ CD ACTION, A OTRZYMASZ DODATKOWO JEDNĄ PŁYTĘ CD ROM *. W SUMIE OTRZYMASZ SIEDEM PŁYT !!! OSZCZĘDZASZ 25 ZŁOTYCH. ALE TO DOPIERO POCZĄTEK ! MOŻESZ OTRZYMAĆ DODATKOWO DWIE PŁYTY CD ROM**. TAK ,TAK TO NIE POMYŁKA. TO W SUMIE CZTERNAŚCIE KRĄŻKÓW CD !!! TYM RAZEM ZAOSZCZĘDZISZ 50 ZŁOTYCH.

PODAJ CHOĆ JEDEN POWÓD BY NIE WYKORZYSTAĆ TEJ BOMBOWEJ OFERTY.

* DLA OSÓB PODEJMUJĄCYCH PRENUMERATĘ SZEŚCIOMIESIĘCZNĄ.
** DLA OSÓB PODEJMUJĄCYCH PRENUMERATĘ DWUNASTOMIESIĘCZNĄ.

Z INTERNETU PO POLSKU



1

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

TWÓJ WINDOWS '95

2

TWÓJ WINDOWS 95 Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ...../..... (numer/rok)

☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ..../....... (numer/rok)

☐ trzy numery 28,50zł

☐ sześć numerów 57,00zł

☐ dwanaście numerów 114,00zł

Dotyczy tylko prenumeratorów sześcio miesięcznych Razem z prenumeratą proszę o przesłanie dodatkowego (darmowego) CD ROM nr ☐

.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ...../..... (numer/rok)

☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ..../....... (numer/rok)

☐ trzy numery 28,50zł

☐ sześć numerów 57,00zł

☐ dwanaście numerów 114,00zł

Dotyczy tylko prenumeratorów sześcio miesięcznych Razem z prenumeratą proszę o przesłanie dodatkowego (darmowego) CD ROM nr ☐

.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ...../..... (numer/rok)

☐ sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ..../....... (numer/rok)

☐ trzy numery 28,50zł

☐ sześć numerów 57,00zł

☐ dwanaście numerów 114,00zł

Dotyczy tylko prenumeratorów sześcio miesięcznych Razem z prenumeratą proszę o przesłanie dodatkowego (darmowego) CD ROM nr ☐

.... podpis zamawiającego

Konkurs

Zasady są proste. Odpowiedzi na pytania wpisz na kartkę pocztową (koniecznie doklej kupon konkursowy) i wyślij na adres redakcji. Nazwiska laureatów ogłosimy w numerze wrześniowym. Powodzenia.

- Pytanie 1:

Jak brzmi polecenie w ostatniej misji w grze PRAWO KRWI?

- Pytanie 2:

Jak brzmi nazwisko aktualnego mistrza Polski w żużlu?

- Pytanie 3:

Wymień trzy programy, autorstwa firmy Techland?

KUPON KONKURSOWY FIRMY TECHLAND

Tipsomania

WARCRAFT 2

Po wciśnięciu Enter (jak do wysyłania wiadomości) można uaktywnić następujące tipsy: make it so - przyspiesza całą grę, glittering prizes - dostajesz dodatkowo 10,000 złota i całą masę budulca, valdez - 5000 baryłek ropy.

DUKE NUKEM 3D

Klasyczne „pomagacze": dnstuff - wszystkie klucze i broń, dnitems - dowolne przedmioty, dnscotty i dwie cyfry przenoszą nas do wybranego epizodu i poziomu, dnview - fajny tips umożliwiający spojrzenie na Duke'a z przodu, dnkeen - noktowizor, dnbeta, dnallen i dncosmo wyświetlają wiadomości, dncornholio i dnkroz - stajesz się bogiem, dncashman - jak nietrudno sie domyślić chodzi o otrzymanie forsy (pozbywasz się jej przez naciśnięcie spacji).

RISE OF THE TRIAD

Wpisz dipstick w trakcie gry. Teraz bronisz się i mordujesz o wiele łatwiej: chojin - nieśmiertelność, sixtoys - dodatkowe przedmioty, flyboy - możliwość lotu, goarch - przeniesienie się na koniec danego poziomu, goto plus numer - wejście na wybraną planszę, london - gra we mgle, nodnol - likwidacja mgły, shootme - stajesz się odporny na pociski, burnme - odporność na ogień, lungdung - maska przeciwgazowa, toosad - stajesz się bogiem, reen - powtórne wejście na dany poziom. Można też dodać sobie odpowiednią broń: johnwoo - dwa pistolety, plugem - MP40, vanilla - bazooka, hottimes - heat seeker, booze - „pijane" pociski, seeya - dłoń boga, firebomb - bomba ognista, bones - ściana ognia.

TEKWAR

Podczas startowania gry wpisz tekd1, a uaktywnisz następujące ułatwienia: noenemies - usuwa wszystkich z planszy gry, noguard - pozbywasz się strażników, nochase - usuwa wszystkich z bronią, nostroll - nikt postronny nie będzie wchodził Ci w drogę.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę zł............

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę zł............

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę zł............

podpis przyjmującego ....

Konkurs

Do wygrania
- PRAWO KRWI,
- SPEEDWAY MANAGER '96,
- THE DAY OF DARK FORCES.

Nagrody ufundowała firma:

Techland
63-405 Sieroszewice
Parczew 105,
tel./fax 347-813, tel. 348-890 w. 112

KUPON KONKURSOWY FIRMY TECHLAND

Doom reality

Hej wszyscy „doomni", „doomolodzy", „zadoomani". Nasz kult ma już parę lat, a nic nie wskazuje, że traci on na popularności, przeciwnie! Dalej najlepiej szaleje się w trójwymiarowym świecie na planszach Dooma, Dooma II, a ostatnio - The Ultimate Doom. Co najlepiej świadczy o popularności Dooma? Czytelnicy PC Shareware'a już wiedzą: edytomania czyli projektowanie własnego DeathMatcha (zainteresowanych odsyłam do numeru PCS z maja tego roku). Co można wykombinować przy pomocy edytorów, wszyscy wiemy: z tych paru tysięcy nowych poziomów każdy „zaliczył" jakiś procent. Wszyscy również wiemy, że są tu kawałki naprawdę niezłe, dorównujące dziełu iD - a, ale też zdarzają się zwykłe odpadki, popłuczyny czyjejś radosnej twórczości. Na łamach CD Action postanowiliśmy dla fanów Dooma prowadzić stałą rubrykę dotyczącą nowych wad-ów. Oddzielając ziarno od plew postanowiliśmy wyróżniać co lepsze z nich. „Skutek uboczny" naszej działalności to liczne konkursy mające na celu obdarowanie Was ekstra nagrodami, a przy okazji wylansowanie naszych rodzimych kreatorów „doom-reality". Poniżej szczegóły o inauguracyjnym konkursie, a teraz już do rzeczy. Na początek omówimy trzy poziomy: dwa dla „dwójki" i jeden dla „jedynki".

OXYKORT

Gore Galore

Gore Galore został stworzony przez Iana Springera przy pomocy edytorów DEU 2 oraz EdMap 1.23. Nadaje się do gry pojedynczej, jak i w sieci. Akcja toczy się na bardzo rozległym terenie, jest tu dużo miejsca na toczenie batalii i szalone gonitwy. Ale i jeden gracz nie będzie się nudził. Gore Galore to jeden z większych wad-ów (ponad 800 KB). Co proponuje? W oczy, a raczej w uszy rzuca się przede wszystkim świetna oprawa dźwiękowa. Ekspresywne odgłosy, fragmenty rozmów, teksty (najczęściej nieprzyzwoite) harmonizują z wątkami muzycznymi z Terminatora. Treść jest znana - po teleportacji lądujemy w jakiejś paskudnej, śmierdzącej stęchlizną piwnicy. Przeładowujemy spluwę i otwieramy pierwsze drzwi. Poziom skonstruowany jest bardzo sprytnie, pełno w nim ciekawych tajemnych przejść i skrytek. Nie jest ani zbyt płaski ani „zbyt wielowymiarowy", tzn. poruszamy się rozwiązując ciekawe zagadki, a jednocześnie nie głupiejąc kiedy po którymś tam razie wracamy do punktu wyjścia. Bez kombinacji, z rozsądną dawką łamigłówki, za to z okazją do postrzelania sobie - oto jaki jest Gore Galore.

Arena II

Drugi z omawianych dzisiaj poziomów skonstruowany został przez twórców znanego wad - a pt. Ledges, Geoffa Cooverta i Chrisa Howse'a. Panowie wykorzystali DoomEd 2.60. Arena II (arenaii.wad) podobnie jak Gore Galore (i większość wad-ów) zastępuje pierwszą planszę z Dooma II. Podobnie też można grać samemu, jak i w sieci. Arena nie przynosi z sobą ani nowej grafiki, ani nowych dźwięków czy muzyki. Jest ona przeznaczona dla konserwartystów. Zaprasza do wymyślnej gimnastyki palców na klawiaturze. Pozbawiona praktycznie wszelkich „udziwnień", nie zmusza nas do myślenia o czymś innym niż ruchy poszczególnych demonów (szczególnie trzeba uważać na tego upiora od miotania ogniem). Akcja dzieje się na małej przestrzeni jednej budowli: diabelskiej rotundy, z której otworów wyłażą kreatury. Musimy wykazać się wybitną przenikliwością i refleksem, aby przetrwać i zniszczyć wszystkich wrogów. Tutaj ujawnia się największa zaleta Areny II - jest piekielnie, ale to piekielnie trudna, tylko dla zaawansowanych!

Pools of Sperm

„Nie wiemy co robić...Oni wyłażą ze ścian...Co się stało z personelem?!...Eksperyment nie powiódł się...Co...co się ze mną dzieje...moja twarz... moja skóra...staję...staję się jednym z....". To jest background poziomów do Dooma I pod tytułem „Pools of Sperm". Ray Trochim przy pomocy skomplikowanej kombinacji DoomEd 2.6, DEU 5.2 i BSP 11 wygenerował jedno z ciekawszych rozwinięć tematu „rozprawa z piekłem". Sperm zastępuje i uzupełnia plansze od 1 do 4 z epizodu Knee Deep In The Dead. Autor wprowadza nas w niebywale rozbudowany i skomplikowany świat futurystycznych budowli o potężnych korytarzach skąpanych w świetle neonów. Czujemy się jak we wnętrzu masywnej niesamowitej piekielnej puszki. Wędrujemy wśród metalowych ścian, napotykając grupy stworów (nieraz ich liczba w jednym pomieszczeniu dochodzi do setki) i likwidując je. Odpowiadając na rozkaz przełożonych udajesz się na pokład Alphy, aby zbadać sytuację. Jako komandosa nic Cię nie obchodzą jakieś tam eksperymenty genetyczne, po prostu umiesz posługiwać się bronią i wierzysz przede wszystkim w nią, ale uważaj...

Konkurs

Konkurs jest bardzo prosty w formie i treści: po prostu zróbcie jakiegoś wad-a (np. przy pomocy omawianego przez nas EdMapa) i przyślijcie go do nas. Najlepsze dzieła nagrodzimy w następujący sposób: zostaną one włączone do naszej płytki (sława gwarantowana !!!), a ich autorzy otrzymają ekstra prezent od nas - oryginalny produkt związany z doomoprzestrzenią. Wad-y nie muszą być ani super oryginalne ani skomplikowane, liczy się inwencja i zaangażowanie. Powodzenia!

HMS s.c. computers

45-018 Opole, ul. Krakowska 41 a.
(D.H. "ŚLIMAK")
45-056 Opole, pl. Teatralny 13, I p.
(SDH "OPOLANIN")
NIP: 754-000-86-70

Sprzedaż hurtowa:

**"HMS Computers" s.c.
45-018 Opole,
ul. Krakowska 41A**

tel./fax (077) 54-74-13

- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na k-t odb.)
- Po otrzymaniu koperty ze znaczkiem (za 80 gr.) wysyłamy pełny cennik
- Cennik można także otrzymać faksem
- Korzystne warunki dla partnerów handlowych (rabaty, płatności)

IBM PC CD

1944 Across the Rhine	134.20
A4 Network$	128.10
ABUSE	134.20
ACE OF THE DEEP	67.10
Action Soccer	75.64
Actua Soccer	122.00
ALIEN ODYSSEY	128.10
Alone in the Dark III	97.60
ANVIL OF DAWN	146.40
Arcade Pool + Overdrive	***61.00
Asterix-Cesar's Challenge	136.64
Atlas Europy	91.50
BASTION+Karzeł	49.90
Battles in Time	95.00
Brain Dead 13	109.80
Caesar II	134.20
Capitalism	122.00
Chronomaster	152.50
Commanche vs. Werewolf	122.00
Command & Conq.-MISJE	85.00
CONQUEROR A.D.1086	134.20
Crusader No Remorce	134.20
Cybermage	134.20
Dark Eye	134.20
DOGZ	65.00
DUKE NUKEM 3D	Tel.
Encyklopedia Kosmosu	122.00
Euro Plus+Profess.Pack	520.00
EUROFIGHTER 2000 - TFX 2	189.10
Fade to Black	134.20
Fantasy After Dark	63.00
FANTASY GENERAL	158.60
Fatal Racing	98.82
Football Limited	170.80
Frankeinstain	159.00
Front Lines	73.20
Gabriel Knight II	176.90
Grand Prix Manager	134.20
Heroes of Might & Magic	146.40
International Tennis Open	136.64
Johnny Bazookatone	119.56
Kasparov's / Bridge	48.80
King's Quest VII	98.82
KINGDOM O'MAGIC	159.00
Klik & Play	109.80
Kolekcja „Biznes"	109.80
Kolekcja „SPORT"	109.80
Kolekcja „Symulatory"	109.80
Koshan Conspiracy	73.20
Lion	146.40
Lords of the Realms	79.30
Machiavelli-Książe/ver.pol.	109.80
MAPA POL.+NIEM+ŚWIATA+E.	99.00
Marco Polo	136.64
Mechwarrior II	128.10
Megapack III (10 gier/12-CD)	150.00
Megapack IV (10 gier/11-CD)	150.00
MEGAPACK V (10 gier/10-CD)	157.00
Megarace	25.30
Megatripak (3*CD)	65.00
Mortal Kombat 3	179.00
Napoleon	98.82
Pinball Illusions	79.30
Pinball World	79.30
Pitfall	110.00
POLSKIE KSIĄŻKI TELEFON.	92.50
Power House	***61.00
Prisoner of Ice	128.10
Pro Pinball the Web	98.82
Psychic Detective	134.20
Rebel Assault II	189.10
Red Ghost	109.80
Riddle of Master Lu	146.40
S.W.A.T.-POLICE QUEST 5	146.40
Screamer	134.20
Sea Legends	158.60
SHELLSHOCK	119.56
Shivers	134.20
Shockwave Win.	134.20
SILENT HUNTER	165.50
Silent Steel 4*CD	183.00
Soccer Stars '96(4 gry)	109.80
SPYCRAFT (3*CD)	195.20
Star Rangers	122.00
Stone Keep	170.80
Strip Poker Pro	136.64
Syracuse Language System	75.64
Teenagent	69.00
Tekwar	146.40
Tempest 2000	128.10
The Dig	158.60
Thexder	79.30
This Means WAR!	134.20
Thunderhawk 2	158.60
Time Gate- Knight Chase	136.64
Top Gun	146.40
Torins Pasage	134.20
TWENTY WARGAME CL.	122.00
Ultimate Domain	24.30
US Navy Gold (USN+Marine F.)	134.20
Video English	122.00
Warcraft II CD (IBM)	146.40
WARHAMMER S.O.T.H.R.	173.50
Wing Commander IV	189.10
Witchaven	146.40
Worms	146.40
Westlemania WFF	119.50

..+ wiele innych w pełnej ofercie

IBM PC 3,5"

BASTION	49.90
BODY SLAM WRESTLING	23.70
Bridge Challenger	103.70
Brutal Football	30.50
Cannon Fodder 2	***48.80
Car & Driver	30.50
Colonization	85.40
Edukacja (IBM)	50.00
FIRST SAMURAI	28.06
Genesia	52.46
HYPER SŁOWNIK	48.80
IndyCar Racing	56.12
International Soccer	23.60
Ishar 3	45.14
Język Angielski (IBM)	30.00
Język Niemiecki (IBM)	30.00
Kajko i Kokosz	50.02
Liga Polska Manager'95	39.04
LORDS OF THE REALMS	61.00
MANAGER PIŁKARSKI	23.70
Nascar Racing	73.20
PINBALL ILLUSIONS	58.56
POLANIE	51.24
POLONISTA	35.00
Prawo Krwi	36.60
Rally Championship	34.77
Skaut kwatermaster (IBM)	36.30
Sołtys	36.30
Speedway Manager'96	36.00
STALOWE NERWY	36.30
Teenagent	49.41
Worms	115.90
X-COM:Terror z głębin/Pol.wer	85.40
Front Lines	58.56
Harpoon II	***48.80

..+ wiele innych w pełnej ofercie

CD-SHAREWARE

Bez dżojstika nie dotykaj	25.00
Biuro (polskie opisy)	25.00
CD Action-gazeta pl.z CD	9.50
Doomsday	49.50
Encyclopedia of Games 2CD	70.00
Erotic (1-10)	25.00
Golden Games IV (I,II,III)	25.00
Grafika (polskie opisy)	25.00
Gry Pod Dos	25.00
Gry Pod Windows 1	25.00
Gry Pod Windows 2	25.00
Gwaiazdy Sharew.-grafika	20.00
Gwaiazdy Shareware-gry	20.00
Gwiazdy Sharew.-Dźwięk	18.98
Internet dla Każdego	25.00
Języki Obce	25.00
Kolekcja Ikon	25.00
Kolekcja Klipartów 1/2	25.00
Media Share (1-18)	25.00
Midi & Wave Workshop	25.00
Professional Clipart 2	75.00
Progr.i Gry Dla Dzieci	25.00
Programy Edukacyjne	25.00
Programy Narz.i Diagn.	25.00
Różowa Seria 1/2	25.00
Sounds Effects	25.00
Supermedia 1/2/3/Gold/5+	25.00
Świat Windows 95	23.50
The Day of Dark Forces	67.10
Toom Parade (poziomy Dooma)	15.90
Twój Windows 95	25.00
Windows 95-games/utilities	25.00
Z Internetu Po Polsku	25.00
Top Gry 1/2/3/4/5/6	25.00

..+ wiele innych w pełnej ofercie

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	39.04
Ami tekst Pro 2.0	45.00
AMILAB	24.50
ASYSTENT	12.50
BRYDŻ	19.90
COALA (A1200)	87.84
Colonization	85.40
Digi Booster (A)	24.50
ESKADRA	23.70
FIRST SAMURAI	28.06
Forest Dumb	23.70
Genesia	52.46
Gloom Deluxe	61.00
Liga Polska Manager '96	39.04
Liga Polska Manager'95	23.70
MEGAPACK=4 gry	54.90
Mr Tomato	19.90
Novapaint	36.60
Opera	15.00
PINBALL ILLUSIONS AGA	54.90
PISARZ 3.0 (A)	49.50
POLONISTA	35.00
Prawo Krwi	36.60
PRO TENNIS TOUR II	28.06
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29.30
Sensible World of Soccer	84.18
SHADOW FIGHTER	48.80
Skarb Templariuszy	23.70
Skaut Kwatermaster (A)	23.70
SOCCER STARS'96(4 gry)	89.06
SUPER BULI	31.72
TEENAGENT (A1200)	49.41

..+ wiele innych w pełnej ofercie

CD32

Alien Breed 3D	***98.82
AMINET 10/11	50.00
E-PAINT	75.00
Gloom	73.20
Niguel Mansel	48.80
PINBALL ILLUSIONS	61.00
Sensible Soccer	40.00
STREET FIGHTER II TURBO	150.00
Super Stardust	79.91
Superskidmarks	70.76
ULT.BODY BLOWS+Project X	48.80
WORMS	115.90

..+ wiele innych w pełnej ofercie

*** - niższa cena

Promocja!!!

przy zakupie 2 programów rabat w wysokości 5%

przy zakupie 3 programów rabat w wysokości 10%

Dla prenumeratorów PC Shareware i CD Action rabat 5%!!!